

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Õppekava: Koolieelse lasteasutuse õpetaja

Margit Lang
FOLKLOORNE ÕPPEMATERJAL KOOLIEELSE LASTEASUTUSE ÕPETAJALE
KÄSITLEMAKS PÄRIMUSLIKKE JÕULUMÄNGE 6-7 AASTASTE LASTEGA
bakalaureusetöö

Juhendaja: MSc Aigi Kikkas
Kaasjuhendaja: MA Terje Puistaja

Tartu 2018

Folkloorne õppematerjal koolieelse lasteasutuse õpetajale käsitlemaks pärimuslikke
jõulumänge 6-7 aastaste lastega

Resümee

Õpetajad peavad oluliseks jõulupühi, kuid õpetajatel on palju küsimusi jõulukombestiku kohta, teadmatus pärimuslikest materjalidest ning puuduvad teadmised, kuidas kasutada pärimuslikku materjali igapäevatoos. Varasemalt pole õpetajatele loodud kompaktselt õppematerjali jõulude käsitlemiseks, mida saaks kasutada igapäevatoos. Eelnevast tulenevalt oli bakalaureusetöö eesmärk koostada folkloorne õppematerjal käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7aastaste lastega. Lisaks sooviti töö autori poolt materjali praktiseerida ja katsetada lastega, mille käigus muudeti ja täiendati õppematerjali. Seejärel sooviti saada folkloorsele õppematerjalile õpetajatepoolne tagasiside, mille põhjal muudeti ja täiendati õppematerjali paremini kasutatavaks. Uurimuses osales neli õpetajat, kes vastasid küsimustikule. Lisaks osales uurimuses 15 last, kellega katsetati õppematerjali. Tulemustes selgus, et õpetajate hinnangul oli koostatud õppematerjalis olevad tegevused lastele ea- ja jõukohased, mängulised ja pakuvad aktiivset tegutsemist. Lisaks on õppematerjali abil võimalik täita koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekava püsitatud eesmärke ning õppematerjal on õpetajale arusaadav ja rakendatav lasteaias. Praktiseerimise käigus ja õpetajate poolt tehtud soovitude kohaselt tehti õppematerjalis muudatusi ja täiendusi.

Võtmesõnad: jõulud, mäng, folkloorne õppematerjal, lasteaiad

Folklore Learning Material for Early Years Teacher About Traditional Christmas Games to
Use With 6-7 Year Old Children.

Abstract

Teachers consider a Christmas holiday to be important, but they have a lot of questions about Christmas, ignorance of traditional materials and lack of knowledge about how to use traditional material in everyday work. Compact learning material about Christmas has not been created earlier for teachers that could be used in everyday work. Based on the above, the aim of the bachelor's thesis was to create a folklore learning material about traditional Christmas games to use with 6-7 year-old children. In addition, the author sought to practice and test the material with children, during which the learning material was modified and supplemented. After that, feedback was received from teachers for the folklore learning material, on the basis of which the learning material was improved. Four teachers participated in the study who replied to the questionnaire. In addition, 15 children participated in the study, with which the learning material was tested. The results showed that the teachers estimated that the activities of the learning material for children are fit for a certain age, playful and offer active activities. In addition, the learning material helps to fulfil the goals in the national curriculum of preschool institutions and the learning material is understandable and applicable by the teacher in preschool. In the course of practicing and recommendations made by the teachers, changes and additions to the learning material were made.

Keywords: Christmas, game, folklore learning material, kindergarten

Sisukord

Sissejuhatus	5
Folklooriõpetus lastele	6
Mängu mõju lapse arengule	7
Jõulude tähistamine mängides.....	9
Folkloorse õppematerjali koostamise põhimõtted.....	10
Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused.....	12
Metoodika.....	13
Valim	13
Mõõtevahend	14
Tegevusuuringu protseduur.....	15
Tulemused ja arutelu	17
Urija praktiseerimise käigus saadud kogemused folkloorse õppematerjali loomiseks, muutmiseks ja täiustamiseks	18
Õpetajate kogemused pärimusliku materjali osas	20
Õpetajate tagasiside folkloorse õppematerjali vastavusest folkloorse õppematerjali koostamise põhimõtetele	21
Õpetajate ettepanekud folkloorse õppematerjali muutmiseks ja täiustamiseks	25
Töö väärtused ja piirangud	26
Tänuõnad	26
Autorsuse kinnitus.....	26
Kasutatud kirjandus	27
Lisa 1. Folkloorne õppematerjal	
Lisa 2. Küsimustik	

Sissejuhatus

Lasteasutuse õppe- ja kasvatustegevuse üheks läbiviimise põhimõtteks on eesti kultuuritraditsioonide väärtustamine (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2011). Selleks, et laps väärtustaks eesti kultuuritraditsioone tuleb talle tutvustada eesti tähtpäevi ja kombeid, mis on ka valdkond *Mina ja keskkond* sisu all välja toodud (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2011). Eesti traditsioonilist rahvakultuuri õpetava Eesti Rahvapärimuse Kooli küsitluste järgi on kursusele tulnud õpetajate lemmikteemaks rahvakalendri kombestik ning osalejad on oluliseks pidanud jõulupühi (Puistaja, 2015). Moseni (2011) magistritöös ja Linnuse (2013) bakalaureusetöös on õpetajad samuti oluliseks pidanud jõulupühi. Rahvakalendri kursustel läbiviidud küsitluste põhjal on selgunud, et õpetajatel on küsimusi jõulukombestiku ja jõulumängude kohta, teadmatus materjalidest, kust oleks võimalik informatsiooni saada ning puuduvad teadmised, kuidas kasutada pärimuslikku materjali igapäevatöös (Puistaja, 2015). Eelneva põhjal võib järeldada, et jõulupühi peetakse koolieelse lasteasutuse õpetajate poolt oluliseks rahvakalendri tähtpäevaks, kuid õpetajatel puudub ülevaade jõulupühade pärimuslikust materjalist ning teadmised lõimimaks pärimuslikku materjali õppe- ja kasvatustegevustega.

Pärimusliku materjali käsitlemise üheks meetodiks on teha seda läbi mängu. Mäng on koolieelses eas lapse põhitegevuseks (Ugaste, Tuul & Välk, 2009; Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2011; Kaur, 2013). Mäng on olulise tähtsusega tegevus koolieelse lasteasutuse õppekavas (Niilo & Kikas, 2008), kuna mäng mõjutab lapse motoorset, emotsionaalset, kognitiivset ja sotsiaalset arengut (Macintyre, 2001; Zigler & Bishop-Josef, 2006; Niilo & Kikas, 2008; Muldma & Killu, 2009; Lester & Russell, 2010; Dilbil & Basaran, 2017) ning ka keelelisi võimeid (Zigler & Bishop-Josef, 2006; Dilbil & Basaran, 2017) ja matemaatilisi oskuseid (Zigler & Bishop-Josef, 2006). Mäng on edasise käekäigu oluline mõjutaja, sest laps saab mängu kaudu kogemusi, elamusi ja uusi teadmisi (Kaur, 2013; Õun & Nugin, 2017). Samuti arendab mäng loovust, fantaasiat (Lázár, 2004, 2005; Kaur, 2013). Laps õpib mängimise käigus ning mäng on oma olemuselt õppimine (van Oers, 2012). Seega on mäng kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuste eri valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2011).

Töö autor on leidnud neli eelnevalt loodud abimaterjali õpetajale, mis on seotud suuremal või vähesemal määral pärimuse teemadega. Loodud on abimaterjal, mis käsitleb Mulgi murret, kultuuri ja loodust koolieelses lasteasutuses (Link, 2013); Setomaa eripärasid arvestavad õppematerjalid, mis käsitleb Setomaa lihavõttepühi (Horn, 2012); eesti

rahvamängude kogumik (Johannes, 2015) ja abimaterjal lasteaiaõpetajatele väärtuste käsitlemiseks 6-7 aastaste lastega (Heinsoo, 2013). Lisaks on loodud raamat *Lasteaia rahvakalender* (Teedumäe, 2000), milles on jõulupeo kava. Seega pole varasemalt õpetajatele loodud kompaktselt õppematerjali jõulude käsitlemiseks, mida saaks kasutada igapäevatoos. Eelnevale toetudes leiab bakalaureusetöö autor uurimisprobleemina – kuidas koostada ja katsetada, missugust folkloorset õppematerjali oleks õpetajatel hea rakendada pärimuslikke jõulumängude käsitlemisel 6-7aastaste lastega.

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk on koostada folkloorne õppematerjal käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7aastaste lastega. Lisaks soovitakse töö autori poolt materjali praktiseerida ja katsetada lastega, mille käigus muudetakse ja täiendatakse õppematerjali. Seejärel soovitakse saada folkloorsele õppematerjalile õpetajatepoolne tagasiside, mille põhjal muudetakse ja täiendatakse õppematerjal paremini kasutatavaks. Järgnevas teoreetilises osas antakse ülevaade folklooriõpetusest lastele, mängu mõjust lapse arengule, kus on välja toodud seosed rahvamängudega ning jõulude tähistamisest läbi mängude.

Folklooriõpetus lastele

Laste folklooriõpetusele pööratakse suurt tähelepanu kogu maailmas, sest valdavalt on katkenud loomupärane traditsioonide üleandmine pere piires vanematelt lastele (Ojalo, 2002; Kecskés, 2013; Klimka, 2014). Näiteks on Ungaris traditsioonide edasiandmine kandunud üle haridusasutustele (Kecskés, 2013). Pärimuses nähakse meie kestlikku jätkusuutlikust, eestlasele eripärast ja ainuomast (Puistaja, 2015). Laulumängud ja rahvalaulud on olulised lapse identiteedi kujunemisel (Lázár, 2004, 2005; Muldma & Kiilu, 2009). Ühine tegevus ja koosolemine kosutab vaimu, arendab loovaid võimeid ning kindlustab „meie“-tunnet (Rüütel, 1991). Väärtustades oma kultuuri aitab see ühtlasi luua aluse teiste mõistmiseks (Rüütel & Tiit, 2005).

Palju räägitakse vaid laste toomisest folkloori juurde, aga alustada tuleks hoopis õpetajatest, kes lapsi õpetavad, sest õpetajad on need, kes peavad tänases popkultuuri maailmas lastele rahvaloomingu arusaadavaks ja armsaks tegema (Pullerits, 1999). Õpetajad oskavad suurepäraselt välja tuua kuivõrd on folkloor erinevate ainevaldkondadega seotud (Puistaja, 2015). Irbo (2011) toob oma magistritöös välja, et õpetajad on need, kes saavad õppe- ja kasvatustöös panustada esivanemate pärimuse säilimisele ja edasikandmisele ning siduda mineviku ja tänapäeva erinevaid põlvkondi. Eriti nüüd, kui võimust võtavad passiivsed tegevused, televiisori vaatamine ja arvuti taga istumine, ning lapsed ei mängi omal algatusel koos erinevaid laulumänge (Kecskés, 2013). Probleemiks on laste sotsialiseerumine, mida

varasemalt on soodustanud ja võimaldanud mängukollektiivid (Hiimäe, 2013), kus mängimine õpetas lapsi suhtlema ja kogukonda kuuluma (Lázár, 2004).

Rüütli ja Tiidu (2005) uuringu tulemustes tuli välja, et kokkupuude folklooriga peaks algama varasest lapsepõlvest – lastele tuleks vanadest aegadest rääkida, veelgi olulisem on aga praktiline kokkupuude rahvalaulude, -mängude, -tantsudega. Näiteks peaksid lapsed rahvakultuuriga tutvuma, kuulates ja nähes seda ehedal kujul, kuid lisaks ehedal kujul kuulmisele ja nägemisele peaks lapsed ka ise kogema, lauldes ja tantsides kaasa (Rüütel & Tiit, 2005). Kogemine arendab lapsi (Taba, 2015; Öun & Nugin, 2017). Nooremad inimesed (15-39 aastased) on arvamusel, et pärimuskultuuri tuleks arendada vabalt, noortepärasemalt, mitte karta uuendusi ning pärimuskultuuri peab lastele tutvustama nende vastuvõetavas vormis. (Rüütel & Tiit, 2005). Näiteks mängides, sest lapsed teevad rõõmuga rahvamänge kaasa (Rüütel & Tiit, 2005).

Rüütli ja Tiidu (2005) etnomusikoloogia uuringus rõhutati õpetaja osatähtsust ning õpetajad ise leidsid, et kõige enam vajavad nad julgustavaid ja suunavaid nõuandeid, kuna neil endil jääb laste õpetamiseks teadmisi ja kogemusi väheseks. Linnuse (2013) bakalaureusetöös selgus, et natuke üle poole õpetajatest leidsid, et materjalide kättesaadavus lasteaias on nii ja naa ning kommentaarina oli lisatud, et võiks olla uuemaid materjale (näitlikustavaid materjale, erinevaid jutte, mängu jne). Johannese (2015) uurimuses osalenud koolieelse lasteasutuse õpetajad pidasid oluliseks eesti rahvamänge ning nad olid arvamusel, et nad vajaksid eesti rahvamängude kogumikku, mis oleks jaotatud aastaaegade kaupa. Krampi (2017) bakalaureusetöö küsitluse vastustest tuli välja, et õpetajad kasutavad laulumänge kõige rohkem tähtpäevade tähistamisel või eesti rahvatraditsiooni tutvustamisel ning kõige rohkem kasutatakse laulumänge jõulupühade ajal („Lambamäng“, „Hobusemäng“, „Mina olen rikas mees“, „Laevamäng“, „Nõelamäng“, „Värvamäng“, „Sõrmusemäng“, „Vares, vaga linnuke“). Seega võib järeldada, et õpetajad vajaksid pärimuslikel materjalidel põhinevat õppematerjali, mida saaks lõimida õppe- ja kasvatustegevustega.

Mängu mõju lapse arengule

Tänapäeval on suur rõhk hariduslikel saavutustel (Michnick Golinkoff, Hirsh-Pasek & Singer, 2006) ning lapsevanemad peavad tähtsaks vaid akadeemilisi teadmisi, nagu lugemisoskus ja arvutamine, ja soovivad, et nende oskuste arendamine algaks võimalikult varajases eas (Jüriäe & Treier, 2008). On arvamusi, kus mängimist peetakse aja raiskamiseks ja rumaluseks (Lázár, 2005) ning rohkem peaks õppima (Lázár, 2004). Kuid igas mängus õpitakse midagi ja iga mängukogemus on samuti õpikogemus ning mäng omab lapse

igakülgses arengus olulist tähtsust (Ugaste, 2017). Michnick Golinkoff jt. (2006) on arvamisel, et mäng toetab õppimist ning juhendatud mäng on õpetaja parim abivahend. Seega on tähtis, et õpetaja väärtustab mängu olulisust lapse arengus, sest lapsed vajavad õpetajaid, kes väärtustavad mängu tähtsust (Neugebauer, 1993).

Mäng on lastele endiselt oluline meetod eluga kohanemisel ja suureks kasvamisel. (Puistaja, 2015). Mängimisprotsess on lapse jaoks eelkõige õppimise kui eesmärgipärase ja sihikindla tegevuse jaoks vajalike alusoskuste omandamine ja harjutamine (Ugaste, 2005; Ugaste et al., 2009; Nugin 2013). Mängimine on harjutus eluks, sest mängu kaudu omandab laps eluks vajalikke oskusi, laps areneb (Kaur, 2013; Leppik, 2009). Koolieelses eas on lapsele omane õppida kehalise kogemuse kaudu (Pullerits, 2004, 2005, 2017). Kogemine on konstruktiivne (edasiviiv) protsess, mille käigus hulk stiimuleid, tajumusi, objekte ja tähendusi keerukateks üksusteks lõimuvad ning need üksused järjest mitmekesisemal moel vastastikku suhestuvad (Taba, 2015).

Keel ja mäng on omavahel seotud, sest mängides kasutavad lapsed rohkem kõnet kui muudes tegevustes (Ugaste, 2005). Lisaks eelnevale saab laulumänge mängides alguse ruumi ja liikumissuundade tunnetamine (Pullerits, 2017) ning orienteerumisoskus toetab otseselt lugemis- ja kirjutamisoskuse arengut (Kalm, 2013). Just vanemad rahvalikud laulumängud on enamasti mitme eri laadi osaga: 1) lauluosa; 2) dramaatiline arendus; 3) kahekõne, mis võimaldab improviseerida; 4) nuputamine ja 5) kehaline võistlus või enese proovilepanek (Müürsepp, 2001). Mängides laulumänge kujuneb lapse sõnavara, kus laps viib kokku liigutused (motoorne mälu) ja sõnade tähenduse ning lisaks areneb ka tahteline tähelepanu ja edeneb muusikaline kuulamisoskus (Muldma, 2008; Pullerits, 2017), mis omakorda mõjutab rütmitunnet (Pullerits, 2017). Näiteks „*Sõrmusemäng*“, kus laps annab sõrmust edasi teisele lapsele (*laske sõrmus liikuda*) ja sõrmust edasi andes kiigutab ennast küljelt küljele nagu häll (*nii kui kätkis kiikuda*). Seega võib eelnevale toetudes väita, et mängude mängimine (ka rahvamängude) ja laulmine aitab kaasa lapse keelelisele arengule (Pullerits, 2017).

Laulumängude üks positiivne külg on see, et mängides areneb esinemisjulgus (Müürsepp, 2001; Roose, 2003). Tinni (2015) uuringu tulemustes selgus, et arglikud lapsed, kellel on vähe enesekindlust saavad tänu koostegemisele julgust juurde. Lisaks mõjub lugude jutustamine paljudele inimestele teraapiliselt, mis võib inimesel aidata rahuneda ja lõõgastuda ning aidata unustada probleemid ja tunda ennast hästi (Wehse, 2005). Ka erinevad laulumängud on lood, mis võivad lastel aidata rahuneda, lõõgastuda, end hästi tunda ja aidata kaasa esinemisjulguse arengule.

Laps saavutab mängides teatud sotsiaalse kompetentsuse (Ugaste, 2005), mille arengule on võimalik kaasa aidata erinevate muusikaliste tegevuste kaudu (Pullerits, 2004; Muldma & Kiilu, 2009). Lapse sotsiaalses arengus on olulised mitmesugused ühismängud, milles laps õpib kaaslastega arvestama, nendega suhtlema ja koos tegutsema (Brotherus, Hytönen & Krokfors, 2001; Pullerits, 2004; Saarits, 2005; Ugaste, 2005; Gross, Kivilo & Ugaste, 2014), aga ka kaaslasti märkama ja aitama ning väiksemaid toetama (Gross et al., 2014) ning vastu võtma otsuseid ja tegema valikuid (Roose, 2003). Tänu erinevate olukordade läbimängimisele ja erinevaid rolle võttes asub mängija teise inimese, eseme või looma positsioonile, nähes niimoodi maailma võetud rolli kaudu ja muutes vastavalt mängusituatsioonile oma käitumist (Gross et al., 2014). Nendeks mängudeks on käesolevas õppematerjalis „*Hobusemäng*“, „*Vanaemamäng*“, „*Suure Siimu sulane*“, „*Kodukäijamäng*“, „*Kingsepamäng*“ jne. Lisaks annavad traditsioonilised rahvamängud lastele juurde üht teist sellist, mida me inimestena vajame, see on suhtlemine mängukaaslastega (Lázár, 2004, Saarits, 2005) ja kogukonda kuulumine (Lázár, 2004). Seega saab erinevate rahvamängude kaudu kaasa aidata laste sotsiaalsete oskuste arengule.

Jõulude tähistamine mängides

Eesti kultuuri üheks osaks on rahvakalender, see on pärand, milles avaldub meie rahva omapära (Haavik, 2006). Rahvakalendri mõistesse kuulub ajaarvamisega ning kalendritähtpäevade tähistamisega seonduv rahvapärimus, mida, nagu muudegi rahvakultuuri valdkondade vaimset pärandit, on talletatud Eesti Rahvaluule Arhiivis peamiselt kirjapanekutena (Hiimäe, 2006). Põhiosa kalendaariumist on uskumuste ja kombestiku žanrikuuluvuseta kirjeldused ajaarvamisest, tähtpäevade tähendusest, pühitsemisest, nendega seotud meelelahutusest, tavanditoitlustest, elatusaladest, kodustest töödest ja toimetustest, ilma-, saagi- ja inimsaatusete ennetest (Hiimäe, 2006).

Vanasti olid üheks oodatud pühaks jõulud (Raudsep, 1959). Jõulud olid ainsaks ajaks aastas, kus talupoeg võis oma tahtmise järgi puhata ja süüa (Raudsep, 1959; Tedre, 2015). Jõulud on tänini eestlaste rahvakalendris kõige suuremad pühad, ehkki nende tähistamises on aegade vältel toimunud muutusi ja tähendusnihkeid (Hiimäe, 1995).

Jõuluaeg oli üheks tähtsaimaks ja elavaimaks mängude mängimise perioodiks (Tampere, 1958; Raudsep, 1959; Roose, 2003). Mängimist harrastati eriti talveperioodil - sügisest välitööde lõppemisest kuni kevadtalveni (Roose, 2003). Põhjuseks, miks just jõulude ajal palju mängiti, seisnes selles, et välised tööd olid lõppenud ning inimestel oli rohkem vaba aega (Raudsep, 1959). Rahvamänge mängides väljendus inimese vahetu

suhtumine ümbritsevasse ellu, kus leidsid koha inimese reaalsed elamused, tunded ja mõtted (Tampere, 2009). Mängud vanemas traditsioonis olid oma loomingulise iseloomu ja emotsionaalsuse tõttu tähtsaks ümbritseva maailma tunnetamise ning esteetilise, moraalse ja füüsilise kasvatuse vahendiks (Tampere, 2009).

Jõulude ajal mängitud mängu nimetati jõulumängudeks, sest neid mängiti enamasti ainult jõulude ajal (Vilberg, 1920). Esimesel ja teisel jõulupühal pühendasid noored vanasti aega naljale ja mängule, millal mängiti erinevaid jõulumänge (Vilberg, 1920; Eisen, 1931) ning noored kogunesid jõulude ajal mängutubadesse mängima (Neus, 1836, viidatud Raudsep, 1959 j.; Agur et al., 1992; Hiimäe, 1995; Tampere, 2009). Antud töös on jõulumängud Eesti rahvaluule teadlase Mall Hiimäe järgi jaotatud järgnevalt: õlgedel ja õlgedega mängud, sokumängud, pähklimängud, jõu- ja osavusmängud (Hiimäe, 1995). Nimekirja lisanduvad ka laulumängud (Vilberg, 1920; Tampere, 1958), mis on omakorda jaotatud vanemateks (regivärsilised) ja uuemateks (mitteregivärsilised) laulumängudeks (Rüütel, 1980). Jõulumängude õppematerjalis on autor liigitanud laulumängud liikumistüüpide järgi ringmängudeks ja viirgmängudeks (Vilberg, 1920; Tampere, 1958), kus on nii vanemad kui ka uuemad laulumängud. Vanal ajal saatsid noored õhtuid mööda kõige rohkem eriti populaarseid laulumänge mängides (Tampere, 1958; Raudsep, 1959; Viires, 2004) ja neid on meil, eestlastel, rohkesti (Vilberg, 1920; Raudsep, 1959; Särg, 2008). Laulumängudesse on koondatud rahvaluule, muusika ja tants (Vilberg, 1920; Roose, 2003).

Lisaks rohketele laulumängudele mängiti jõulude ajal ka jõu- ja osavusmänge, kus demonstreeriti jõudu ja osavust (Hiimäe, 2006). Neil mängudel oli suur osa jõulude veetmise traditsioonis (Tampere, 2009). Tihti lõppesid ka laulumängud mõne sportliku jõu- ja osavusmänguga (Tampere, 2009). Kuna jõulude ajal toodi ka õled tuppa, siis mängiti õlgedel ja õlgedest tehti ka mänguvahendeid (Hiimäe, 1995). Tuntud õlgedel ja õlgedega mängud olid „*Kingsepamäng*“ ja „*Passimäng*“ (Hiimäe, 1995). Lisaks eelnevale oli jõulude ajal kombeks mängida mängu pähklikega (Wiedemann, 1876, viidatud Hiimäe, 1995 j.). Lapsed said jõulumaiustuseks pähkleid ning nendega mängiti pühade ajal mitmesuguseid mõistatamismänge (Viires, 2004). Tuntuim mõistatamismäng ehk pähklimäng oli „*Liig või paar*“ (Hiimäe, 1995).

Folkloorse õppematerjali koostamise põhimõtted

Õppematerjali koostamine on pikaajaline protsess (Altrichter, Posch & Somekh, 2005; Kirmjõe, 2012), mille koostamisel tuleb silmas pidada mitmeid põhimõtteid (Kirmjõe, 2012).

Järgnevalt on välja toodud põhimõtted, mida bakalaureusetöö autor on erinevatele allikatele tuginedes oluliseks pidanud folkloorse õppematerjali koostamisel:

- 1) *Eesmärgipärasus*. Vastavalt laste arengutasemele peab õpetaja püstitama õppe- ja kasvatustegevustele eesmäärke (Õun & Nugin, 2017). Folkloorse õppematerjaliga täidetakse järgnevad eesmärgid, mis on kooskõlas koolieelse lasteasutuse riikliku õppekavaga (2011):

- a) laps tunneb rõõmu mängude mängimisest, laulmisest ja liikumisest;
- b) laps täidab mängudes erinevaid rolle;
- c) laps järgib kokkulepituid mängureegleid;
- d) laps oskab teha koostööd.

Jõulupühade teemast lähtuvalt täidetakse järgnevad eesmärgid:

- a) laps teab eesti rahva vana aja jõulutradsioone ja -kombeid;
- b) laps mängib eesti rahva vana aja jõulumänge.

- 2) *Ea- ja jõukohasus*. Lastele valitud jõulumängud peavad vastama sihtgrupi arengulistele võimetele ja vanusele, sest liiga keerulised tegevused ei toeta laste motiveeritust ja huvi õppimisel (Õun & Nugin, 2017). Folkloorses õppematerjalis peab olema piisav valik jõulumänge (vaheldusrikas), et arvestada laste erinevate huvidega (ühele meeldib rohkem laulda, aga teisele meeldib rohkem teha jõu- ja osavusharjutusi). Erinevad mänguliigid sobivad lasteaia õppe- ja kasvatustegevuste hulka (Laasik, Liivik, Täht & Varava, 2009). Näiteks laulumängud, jõu- ja osavusmängud, pätklimängud jt.

Koolieelikutel on 6-7 aastaseks saades põhiliselt reeglipõhised mängud (Smith, Cowie & Blades, 2008), kus tuleb osata arvestada teiste mängijatega (Brotherus et al., 2001). Juba varasemas eas rollimänge mängides kehtestavad lapsed reegleid, ning nende mängimine toimub tavaliselt täiskasvanu juhendamisel (Niilo & Kikas, 2008). Seega on 6-7 aastased lapsed valmis mängima mängu, mis on reeglitega.

- 3) *Mängulisus*. Lapse tegevuse põhiolomuseks on mängulisus, mis aitab ergutada sisemist motiveeritust (Pullerits, 2017). Folkloorne õppematerjal peab pakkuma lastele võimalust aktiivselt tegevustes osaleda, saada eduelamusi ja tunda rõõmu tegutsemisest (Õun & Nugin, 2017). Ühest küljest õpivad ja arenevad lapsed mängimise käigus kuid oluline on ka mängida selleks, et tunda rõõmu ja elu nautida (Brotherus et al., 2001).

- 4) *Arusaadavus ja terviklikkus*. Folkloorses õppematerjalis olevad tegevuste kirjeldused peavad olema selgelt ja arusaadavalt kirjutatud, et kava oleks õpetajatele arusaadav (Howard & Major, 2004). Folkloorne õppematerjal peab moodustama terviku (Õun & Nugin, 2017), milles on sissejuhatav osa, põhiosa ja lõpetav osa. Toetamaks lapse terviklikku maailmapildi kujunemist lõimitakse õppematerjali erinevaid tegevusi: liikumis-, muusika- ja kunstitegevusi ning kuulamist, kõnelemist, kirjutamist, võrdlemist ja arvutamist (Kala, 2009; Kulderknap, 2009; Õun & Nugin, 2017).

- 5) *Praktilisus*. Ei ole olemas üht õiget folklooripala tõlgendust, nii nagu pole olemas ka ainuõiget mängu või laulu varianti (Dundes, 2002), sest folkloorile on omane pidev muutumine (Jaago, 1999). Oluline on leida rahvamängudele koht tänapäeva maailmas (Lázár, 2004). Paljud inimesed arvavad, et kohandusi ei tohi teha, kuid vajadusel võib luua kohandusi rahvamängudele, mis sobiksid laste vanuse, arengu ja huvidega ning tehes seda kõike austusega traditsioonide vastu (Lázár, 2004). Puistaja (2008) uurimuses on välja toodud, et puudu on erinevatest variantidest, kuidas oleks võimalik mängida ühte laulumängu nii, et see ühekülgselt ei muutuks. Näiteks on laulumänge võimalik etendada, mängida lauluta jne. Kuna iga õpetaja on oma individuaalsete joontega (Puistaja, 2008), siis lisaks soovitudele võivad ka jõulumänge praktiseerivad õpetajad teha omapoolseid kohandusi folkloorses õppematerjalis (improviseerida, uusi variante katsetada), lähtudes oma rühma lastest, nende aregutasemest ja huvidest. Õppematerjali lõpus on lisatud veel jõulumänge koos viidetega, sest jõulumängude valik on väga rikkalik ja kõiki mängu õppematerjali lisatud ei ole.

Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused

Kombed ja traditsioonid annavad sotsiaalsele keskkonnale raamid ja indiviidile juured (Laasik et al., 2009). Oma juurte tundmine annab inimesele kindlustunde ja võimaldab eristuda muust massist (Rüütel & Tiit, 2005). Kuna tähtpäevad mõjutavad oluliselt meie igapäevaelu (Laasik et al., 2009), siis läbi tähtpäevade saavad õpetajad lastele tutvustada eestlaste kombeid ja traditsioone. Bakalaureusetöö eesmärk on koostada folkloorne õppematerjal käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7aastaste lastega. Lisaks soovitakse töö autori poolt materjali praktiseerida ja katsetada lastega, mille käigus muudetakse ja täiendatakse õppematerjali. Seejärel soovitakse saada folkloorsele õppematerjalile õpetajatepoolne tagasiside, mille põhjal muudetakse ja täiendatakse õppematerjal paremini kasutatavaks.

Eesmärgist lähtuvalt sõnastati uurimisküsimused:

- 1) millised on uurija praktiseerimise käigus saadud kogemused folkloorse õppematerjali loomiseks, muutmiseks ja täiustamiseks;
- 2) kuidas kasutavad õpetajad pärimuslikku materjali oma töös ja kuivõrd hästi tunnevad õpetajad ennast pärimusliku materjali osas;
- 3) kuidas hindavad õpetajad folkloorse õppematerjali vastavust eespool sõnastatud folkloorse õppematerjali koostamise põhimõtetele;
- 4) millised on õpetajate ettepanekud folkloorse õppematerjali muutmiseks ja täiustamiseks.

Metoodika

Käesolevas töös kasutatakse tegevusuuringut. Tegevusuuringut eristab teistest uurimisviisidest selle kohene praktiline rakendatavus ja oluline on uuringu tulemuste praktiline väärtus (Altrichter et al., 2005; Löfström, 2011). Uuringu eesmärkide täitmiseks kasutati erinevaid andmete kogumise meetodeid, milleks olid osalusvaatlused ja küsitlus.

Valim

Valimi moodustamisel kasutati eesmärgipärast mugavusvalimit. Valimisse valiti need õpetajad, kes on töötanud või töötavad 6-7aastaste lastega, kellel on koolieelses lasteasutuses tööstaaži vähemalt viis aastat ning omavad erialast haridust. Ühendust võeti nende õpetajatega, kellega töö autoril on olnud varasem kokkupuude ja kes vastavad eelpool nimetatud kriteeriumitele. Uurimuses olid nõus osalema ja folkloorsele õppematerjalile tagasisidet andma neli õpetajat, kes osalesid uurimuses vabatahtlikult ja neid teavitati töö eesmärkidest. Õpetajate anonüümsuse tagamiseks on tulemuste esitamisel kasutatud pseudonüüme: õpetaja 1, õpetaja 2, õpetaja 3 ja õpetaja 4 (Tabel 1).

Tabel 1. Õpetajate taustaandmed

Õpetaja tähis	Vanus	Tööstaaž	6-7a. lastega töötamise kogemus	Haridus
Õpetaja 1	43	10 aastat	2 aastat	kõrgharidus
Õpetaja 2	52	30 aastat	7 aastat	keskeriharidus, lõpetamata kõrgharidus
Õpetaja 3	59	30 aastat	10 aastat	kõrgharidus
Õpetaja 4	58	38 aastat	10 aastat	rakenduslik kõrgharidus

Lisaks õpetajatele osalesid folkloorse õppematerjali katsetamisel ka lapsed. Üks rühm lapsi osales Navi seltsimajas autori poolt läbiviidud jõulutunnikeses (lapsi oli saatmas 4 täiskasvanut) ning teine rühm lapsi on laste pärimuskooli huviringis käivad lapsed. Valimi moodustasid mugavusvalimi alusel kahest rühmast kokku 15 last vanuses 2-14 aastat. Kuna jõulumängude katsetamise käigus pildistati ja filmiti lapsi ning pilte ja videosid kasutati folkloorses õppematerjalis, siis küsiti selleks luba lastevanematelt. Lisaks teavitati Navi seltsimajas toimunud jõulutunnikese kuulutuses, et tegevusi pildistatakse ja filmitakse.

Mõõtevahend

Andmete kogumiseks kasutati küsimustikku (Lisa 2), et saada folkloorsele õppematerjalile õpetajatepoolne tagasiside. Autor otsustas kasutada küsimustikku, sest nii saavad õpetajad anda õppematerjalile tagasisidet endale sobival ajal ja teha seda mitmes osas. Küsimustiku koostamisel on kasutatud Likerti tüüpi skaalat (Õunapuu, 2014), kus väited on varustatud 3-pallilise skaalaga „nõustun“, „nii ja naa“ ning „ei nõustu“. Lisaks on iga väite juurde võimalik lisada vabas vormis põhjendus, et küsimustik avatumaks muuta. Küsimustiku valiidsuse tagamiseks tehti pilootuuring tagamaks küsimustiku arusaadavuse. Tagasisidet andis üks inimene, kes kontrollis õigekirja ja teksti arusaadavust.

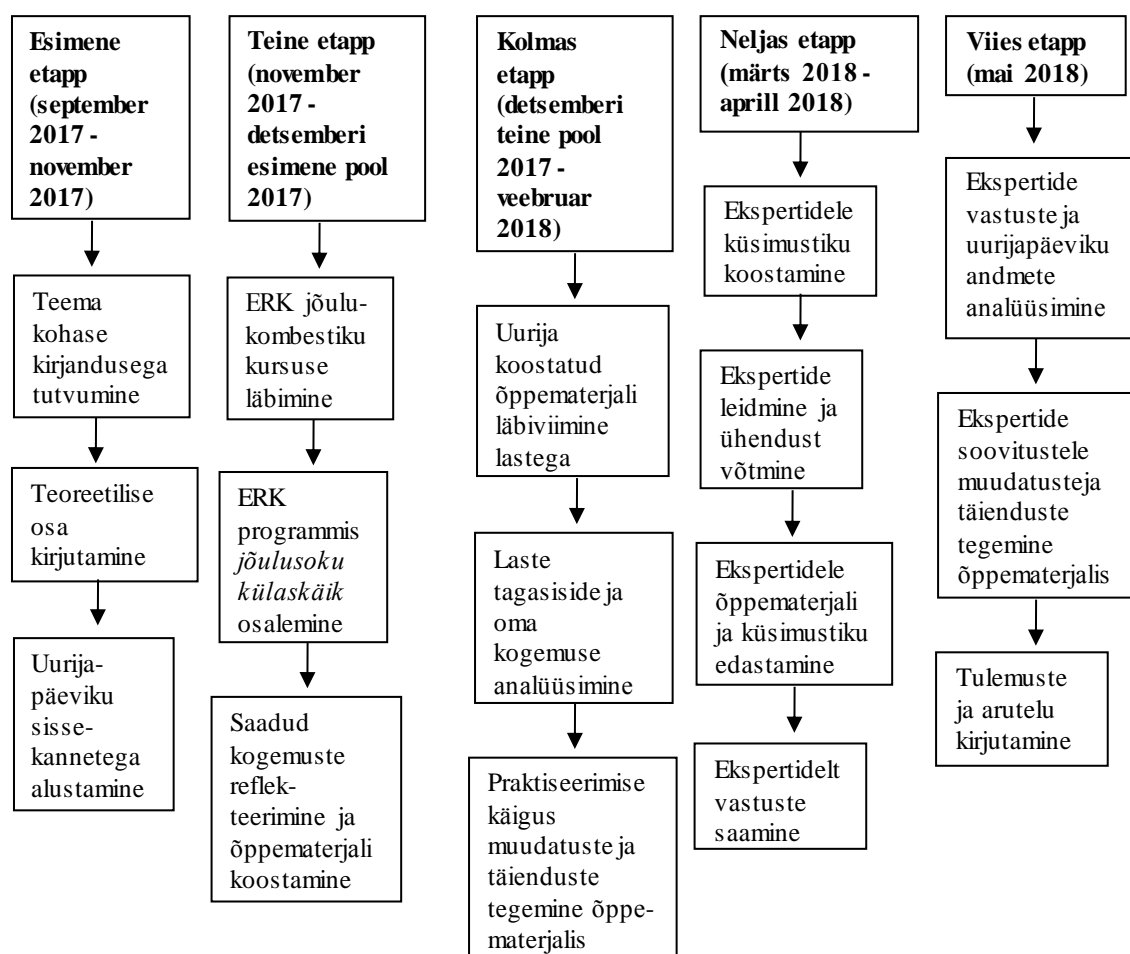
Küsimustik koosneb kaaskirjast õpetajatele, kus tutvustatakse töö teemat ja eesmärgi ning viiest osast koosnev küsimustik. Esimeses osas on küsitud õpetajate taustaandmed (tööstaaž, 6-7aastaste lastega töötamise kogemus, haridus ja vanus) ning lisaks kaks avatud küsimust õpetaja kogemuse kohta pärimuskultuuri osas. Teises osas on õpetajatel palutud anda tagasiside folkloorse õppematerjali sissejuhatavale osale. Kolmandas osas on õpetajatel palutud anda tagasiside folkloorse õppematerjali põhiosale. Õpetajad ei pidanud tagasisidet andma kogu põhiosa kohta vaid said valida igast jõulumängu liigist ühe mängu, millele tagasiside anda. Kuna põhiosas on palju erinevaid jõulumänge, taheti tänu sellele õpetajate koormust vähendada ja saada põhjalikum tagasiside põhiosas olevatele jõulumängudele. Neljandas osas on õpetajatel palutud anda tagasiside folkloorse õppematerjali lõpetavale osale. Viiendas osas on õpetajatel palutud anda folkloorsele õppematerjalile üldine tagasiside.

Andmete kogumiseks kasutati ka osalusvaatlusi, mis fikseeriti uurijapäevikusse. Töö autor pidas tegevusuuringu protsessi vältel uurijapäevikut, kuhu ta kirjutas vabas vormis üles oma kogemused, tehtud plaanid, osalusvaatluste andmed, tegevuste järgsed analüüsid, mõtted ja tunded. See on viis, kuidas kogu uurimisprotsess dokumenteerida (Löfström, 2011) ning milles kajastub tegevusuuringu tsükliline protsess (Altrichter et al., 2005; Löfström, 2011; Fichtman Dana, 2016).

Tegevusuuringu protseduur

Tegevusuuringu kavandamisel on aluseks võetud Löffströmi (2011) tsüklilise iseloomuga tegevusuuring, mis koosneb erinevatest etappidest. Antud bakalaureusetöö koosneb viiest etapist (Joonis 1).

Joonis 1. Tegevusuuringu etapid



Märkus: lühend ERK tähendab Eesti Rahvapärimuse Kooli

Tegevusuuringu esimese etapiga alustati 2017. aasta septembris, kui hakati tutvuma teemakohase kirjandusega ja teoreetilise osa kirjutamisega. Algne teooria osa sai valmis 2017. aasta novembris, kuid teooria osa on tegevusuuringu käigus pidevalt täiendatud. Erinevatele allikatele toetudes sõnastati uurimisprobleem, millest kujunesid välja bakalaureusetöö

eesmärgid ning eesmärkidest lähtuvalt sõnastati uurimisküsimused. Samuti tehti algust uurijapäeviku sissekannete tegemisega.

Teises etapis oli uurija õppija ja osaleja rollis. Uurija osales Eesti Rahvapärimuse Kooli jõulukombestiku 8 tunnisel kursusel, et saada vajalikud teadmised folkloorse õppematerjali koostamiseks. Kursuse sisuks oli jõulukombestik eesti rahvakalendris, nimetus, ajaarvestus, välismõjud, usund, argielu, sotsiaalne suhtlus ning jõuluaja pärimused, vanemad ja uuemad rahvamängud, jõu- ja osavusmängud, pähklimängud, mängud õlgedel ja õlgedega, laulumängud, tantsulaulud, rahvalaulud ja regilaulud. Järgnevalt osales uurija mitmes Eesti Rahvapärimuse Kooli jõuluprogrammis „Jõulusoku külaskäik“, kus jõuluprogrammi eestvedaja oli Terje Puistaja. Uurija tegi kaasa, õppis ja oli abiline kuues erinevas jõuluprogrammis. Osalusvaatluste andmed fikseeris ja analüüsis uurija peale jõuluprogramme uurijapäevikus. Saadud andmed olid abiks folkloorse õppematerjali koostamisel. Lisaks sai uurija praktiseerida erinevaid jõulumänge, omandades seeläbi kogemusi. Uurija koostas saadud teadmiste ja kogemuste põhjal ning kirjandust uurides algse folkloorse õppematerjali, mis valmis 2017. aasta detsembri esimeses pooles.

Kolmandas etapis võeti ühendust Navi seltsimaja kontaktisikuga, et korraldada seal algse folkloorse õppematerjali katsetamist. Navi seltsimajast saadi jaatav vastus ning peale seda koostati kuulutus ja kaaskiri, et kutsuda lapsi jõulutunnikesele jõulumänge mängima. Kaaskirjas oli tutvustatud töö eesmärgid ja teavitatud sellest, et tegevusi pildistatakse ja filmitakse ning jäädvustatud materjale võidakse kasutada antud bakalaureusetöös. Lisaks kirjutas autor sotsiaalmeedia vahendusel lapsevanematele, et saada luba pildistamiseks ja filmimiseks. Kuulutus oli üleval Navi küla *Facebook*'i leheküljel ja Navi seltsimaja kontaktisik viis kuulutuse ka lasteaeda. Folkloorse õppematerjali katsetamisel osales 10 last vanuses 2-14 aastat ning 4 täiskasvanut, kes olid lastega kaasas. Peale tegevusi küsiti laste tagasisidet tegevustele. Lastelt küsiti kaks küsimust: „Kellele tänased jõulumängud meeldisid?“ ja „Mis mäng sulle meeldis?“. Esimese küsimuse puhul vastasid kõik lapsed korraga ja tõstsid käe ning teise küsimusel puhul anti igale lapsele võimalus vastamiseks. Saadud kogemus fikseeriti ja analüüsiti uurijapäevikus, mille kohaselt muudeti ja täiustati õppematerjali.

Järgnevalt saadi võimalus praktiseerida Eesti Rahvapärimuse Kooli laste pärimuskoolis. Uurija oli kahel korral (jaanuaris ja veebruaris) laste pärimuskoolis mängude juhendaja, kus mõlemal korral osalesid 5 last (samad lapsed). Tegevusi pildistati ja laste pildistamiseks on saadud lastevanemate käest luba. Saadud kogemused fikseeriti ja analüüsiti uurijapäevikus,

mille tulemusel muudeti ja täiustati õppematerjali. Kolmanda etapi lõpus valmis folkloorne õppematerjal (Lisa 1), mis saadeti neljandas etapis õpetajatele.

Neljandas etapis koostati õpetajatele küsimustik (Lisa 2), mis valmis koostöös antud bakalaureusetöö juhendajatega. Kolme õpetajaga võttis uurija ühendust elektroonilise kirja teel ja kahe õpetaja puhul isiklikult suheldes. Viiest õpetajast neli olid nõus uurimuses osalema. Teadustöö eetikast lähtuvalt teavitati kõiki uurimuses osalevaid õpetajaid bakalaureusetöö eesmärkidest ja kinnitati, et küsimustik on anonüümne (Teadustöö eetika, s.a). Kolmele õpetajale saadeti folkloorne õppematerjal ja küsimustik elektroonilise kirja teel ning ühele õpetajale edastati folkloorne õppematerjal paberkandjal ning küsimustik edastati elektroonilise kirja teel. Neljanda etapi lõpus saadi õpetajatelt küsimustikud tagasi. Ühel õpetajal paluti küsimustikku parandada, sest ta oli märkimata jätnud, mis mängudele ta tagasisidet annab.

Viiendas etapis hakati analüüsima õpetajatelt saadud tagasisidet. Õpetajate tagasiside analüüsimisel kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi ja kvantitatiivset analüüsi. Seda tehti käsitsi paberkandjal, sest valim ja andmete maht polnud suur. Tagamaks õpetajate anonüümsus ja eristada küsimustikke märgiti need tähistega õpetaja 1, õpetaja 2, õpetaja 3 ja õpetaja 4. Õpetajate soovitudele lähtuvalt muudeti ja täiustati õppematerjali.

Samuti analüüsiti uurijapäeviku sissekandeid, mille analüüsimisel kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi. Paberkandjal olevat uurijapäevikut analüüsiti käsitsi viltpliiatiste ja märkmepaberite abil. Uurijapäeviku sissekannete analüüsimisel märgiti töö kontekstis olulisi ja sarnaseid kirjanepanekuid, mis esitatakse tulemuste peatükis.

Tulemused ja arutelu

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada folkloorne õppematerjal käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7aastaste lastega. Lisaks sooviti töö autori poolt materjali praktiseerida ja katsetada lastega, mille käigus muudeti ja täiendati õppematerjali. Seejärel sooviti saada folkloorsele õppematerjalile õpetajatepoolne tagasiside, mille põhjal muudeti ja täiendati õppematerjal paremini kasutatavaks. Uurimuse tulemused ja arutelu on esitatud uurimusküsimuste kaupa. Tulemuste illustreerimiseks kasutatakse väljavõtteid uurijapäevikust ja õpetajate vabas vormis kirjutatud põhjendusi küsitlusest. Anonüümsuse tagamiseks on õpetajate nimed tekstinäidetes asendatud pseudonüümidega: õpetaja 1, õpetaja 2, õpetaja 3 ja õpetaja 4. Uurijapäeviku väljavõtteid märgitakse tähisega: uurijapäevik. Samuti lisatakse õpetajatelt küsitluse käigus saadud tagasiside selgema ülevaate saamiseks tabelitena.

Uurija praktiseerimise käigus saadud kogemused folkloorse õppematerjali loomiseks, muutmiseks ja täiustamiseks

Esimesele uurimusküsimusele, millised on uurija praktiseerimise käigus saadud kogemused folkloorse õppematerjali loomiseks, muutmiseks ja täiustamiseks, vastuse saamiseks tehti kokkuvõtted töö autori uurijapäevikust.

Folkloorse õppematerjali koostamiseks läbis uurija jõulukombestiku kursuse. Peamine eesmärk oli saada kogemusi jõulumängude mängimisel, mis aitaks kaasa mängude sisu paremale mõistmisele ning mängude valimisele õppematerjali. Kursusel osalemise tulemusel tekkis jõulumängude mängimise kogemus ja mõisteti paremini mängude sisu. Samuti tekkis esimene valik mängu, mida plaaniti lisada koostatavasse õppematerjali. Lisaks kogemuste omandamisele tutvuti ka teiste kursusel osalevate õpetajatega ja neid oli kursusele tulnud üle 15 inimese ning üks neist oli kursusel juba teist korda. Teist korda osaleja ütles: „*Tulin juba teist korda kursusele, et meelde tuletada mängu*“ (Uurijapäevik).

Jõuluprogrammides osaledes tuli välja üks tähelepanek, mida uurija võttis õppematerjali koostamisel arvesse. Jõuluprogrammides oli sissejuhatavaks osaks jõulude sissetoomine, kus lapsed võtsid kotist ube ja panid oad maha ning läbi selle tegevuse toodi jõulud tuppa. Mitme programmi käigus pandi tähele, et lapsed korjasid pidevalt maast ube, uurisid neid (vaatasid, nuusutasid, katsusid) ja pistisid taskusse. Üks laps ütles: „*Ma varastan need endale*“ (Uurijapäevik). Kogemine arendab lapsi (Taba, 2015; Õun & Nugin, 2017) ka oa katsumine, vaatamine, nuusutamine on kogemus. Kui uurija viis enda koostatud algset õppematerjali läbi, siis võeti see tähelepanek arvesse ning lastel lasti tutvuda heintega (ubade asemel kasutati heina). Lapsed katsusid ja nuusutasid heina. Uurija täheldas järgnevat: „*Jälgisin seda ja hiljem ei keskendunud ükski laps pingsalt heina näppimisele nagu varasemas kogemuses on see olnud*“ (Uurijapäevik).

Järgnevalt pani uurija jõuluprogrammides õppija, osaleja ja abistaja rollis olles tähele, et lastele meeldisid enim tegevused, kus nad said aktiivselt osaleda ja liikuda. Lapsed nimetasid enda lemmikuteks „*Sokumängu*“ (üks inimene maskeeriti sokuks ja ajas lapsi taga), „*Kodukäijamängu*“ (Lisa 1), „*Vorstimängu*“ (moodustati pikk rida, kus rea tagumine laps pidi kätte saama rea esimese lapse) ja „*Kingsepamängu*“ (Lisa 1). Lisaks tõsteti kõige rohkem käsi soovides mängida jõu- ja osavusmänge „*Teomehe eksam*“ (Lisa 1) ja „*Aastase leivakoti tõstmine*“ (Lisa 1). Uurija praktiseerimise käigus ilmnis samuti, et lastele meeldivad mängud, kus nad saavad aktiivselt osaleda ja liikuda. Lapsed tõid välja järgnevad mängud: „*Kodukäijamäng*“, „*Kingsepamäng*“ ja „*Vanaemamäng*“ (Lisa 1). Praktiseerimise tulemusel selgus, et lastele meeldivad mängud, kus lapsed saavad olla aktiivsed osalejad ja liikuda, mida

õppematerjali luues oluliseks peeti. Õun ja Nugin (2017) toovad samuti välja, et tegevused peavad lastele pakkuma võimalust aktiivselt tegevustes osaleda.

Järgnevalt ilmnes, et lastele pakkusid huvi ka rahulikumad mängud, kus oli vaja keskenduda ja olla tähelepanelik ning kannatlik. Praktiseerides selgus, et need mängud olid „*Sõrmusemäng*“ (Lisa 1) ja „*Nõglale niidi perra ajamine*“ (Lisa 1). „*Nõglale nii perra ajamise*“ harjutuses pandi praktiseerimise käigus tähele, et lapsed lähevad tegevusele väga lähedale ja ootavad väga kannatlikult oma järjekorda: „*Kõik lapsed tahtsid seda väga proovida. Märk sellest oli see, et kõik lapsed tulid silindri juurde ja harjutust proovivale lapsele väga lähedale*“ (Uurijapäevik). Lisaks ilmnes, et „*Sõrmusemängu*“ mängides olid lapsed rahulikud, keskendunud ja tähelepanelikud. Samuti selgus, et lapsed muutusid mängu mängides järjest osavamaks sõrmuse liigutamisel. Uuriija tõi välja: „*Mida rohkem mängisime, seda osavamaks lapsed muutusid. Lapsed olid keskendunud ja tähelepanelikud*“ (Uurijapäevik). Wehse (2005) on kirjutanud, et lugude jutustamine (erinevad laulumängud on ka lood) mõjub paljudele inimestele teraapiliselt, mis võib inimesel aidata rahuneda ja lõõgastuda ning aidata unustada probleemid ja tunda ennast hästi.

Kogu protsessi vältel tegi uurija õppematerjalis pidevalt muudatusi ja täiendusi. Algselt plaaniti teha väiksema mahuga kava, millest aga kujunes välja mahukas õppematerjal, kus on erinev valik tegevusi, mida saab kasutada terve jõuluperioodi jooksul. Õppematerjali õige tasakaalu leidmine, milles oleks piisav valik mängu ning mängud, mis oleksid ea- ja jõukohased, oli pikk protsess. Uuriija toob välja: „*Tuli paljud mängud välja võtta, et kava liiga suureks ei läheks (nt. Vares, vaga linnukene). Lisaks liiga rasked mängud (pähklitest rebane, väravamäng, hobusemäng (Sangaste)). Raskus seisneb selles, et osadel mängudel on mängudele eelnevad dialoogid pikad, mängukäik ise on raske, laulud pikad*“ (Uurijapäevik). Tegevused peavad vastama sihtgrupi arengulistele võimetele ja vanusele, sest liiga keerulised tegevused ei toeta laste motiveeritust ja huvi õppimisel (Õun & Nugin, 2017). Uuriija lõi õppematerjali lõppu lisapeatüki, kus on lisatud jõulumänge, mida õppematerjalis kajastatud pole, kuid huvi korral on õpetajal võimalik ilma suurema vaevata erinevad jõulumängud üles leida.

Praktiseerimise käigus tekkisid erinevad tähelepanekud tegevuse kirjelduste arusaadavuses ja selguses. Algselt olid tegevuse kirjeldused liiga ettekirjutatud, milles olid kohad „õpetaja ütleb“. Uuriija toob välja: „*Ma leidsin, et mul on hetkel tegevuse kirjeldused liiga ettekirjutatud, mida õpetaja tegema või ütleva peab. See tundub vale, sest ise praktiseerides ei läinud mul ükski asi nii*“ (Uurijapäevik). Seda sooviti muuta, sest mängu kirjeldus peab olema õpetajale arusaadav ja lihtne ning ei tohi sisaldada ebaolulist teksti.

Howard ja Mojar (2004) soovivad kasutada selgelt ja arusaadavalt kirjutatud tegevuse kirjeldusi.

Pakkumaks õpetajatele erinevaid ideid mängu käsitlemiseks, loodi iga mängu lõppu *soovitud*, kuhu pandi kirja praktiseerimise käigus välja tulnud ideed ja soovitud. Näiteks lisati soovitude juurde ideid, milliseid vahendeid võiks kasutada. Mängus „*Nõglale niidi perra ajamine*“ ei pea ainult puidust nõela kasutama vaid võib teha ka papist ketta, millest saab nõõri läbi ajada või kasutada puidust ketast, milles on auk sees.

Praktiseerides tuli välja, et mõningaid mängu tuleks teha mitmes väiksemas rühmas või jagada kõigile ülesanded (aktiivselt kaasata), et kõik lapsed saaksid aktiivsed olla (Näiteks „*Nõglale niidi perra ajamine*“ ja „*Passimäng*“).

Praktiseerides kasutas uurija rollide jaotamiseks liisusalme. Liisusalmi teel rollide jagamine oli efektiivne ning keegi lastest ei protesteerinud saadud rolli üle. Uurija toob välja: „*Rollid valiti liisklugemise teel. Toimis hästi, keegi ei hakanud vaidlema*“ (Uurijapäevik). Positiivse kogemuse tulemusel valmis õppematerjali lõppu valik vanemaid ja tuntuid liisusalme.

Kogu protsessi tulemusel loodi folkloorne õppematerjal, milles on juhend õpetajale, sissejuhatus, põhiosa, lõpetav osa, liisusalmid ning valik jõulumänge, mis pole õppematerjali lisatud.

Õpetajate kogemused pärimusliku materjali osas

Küsimustiku (Lisa 2) esimeses osas, lisaks muudele taustaandmetele, küsiti kaks avatud küsimust. Küsimustega sooviti vastus saada uurimusküsimusele, kuidas kasutavad õpetajad pärimuslikku materjali oma töös ja kuivõrd hästi tunnevad õpetajad ennast pärimusliku materjali osas.

Esimesele küsimusele, kuidas nad kasutavad enda töös pärimuslikku materjali (kombestik, rahvamängud, laulumängud, regilaulud), tõid kolm õpetajat välja, et nad tähistavad rahvakalendri tähtpäevi ja üks õpetaja tõi välja, et ta kasutab pidevalt enda töös pärimuslikku materjali. Üks õpetaja vastas: „*Seoses rahvakalendri tähtpäevade tähistamisega*“ (Õpetaja 2). Kaks õpetajat lisasid, et rahvakalendri tähtpäevi tähistades planeerivad nad erinevaid tegevusi, mis on seotud rahvakalendri tähtpäeva kombestikuga. Üks õpetaja kirjutas: „*Tuntumate tähtpäevade puhul (mardi- ja kadripäev, jõulud, kolmekuningapäev, vastlapäev, ülestõusmispühad, volbripäev) teeme läbi rituaale, tegutseme kombestiku kohaselt, kaunistame rühma. Tähistamine toimub koostöös muusikaõpetajaga*“ (Õpetaja 4). Lisaks toob üks õpetajatest välja, et ta laulab lastega erinevaid laulumänge.

Lastega laulame erinevaid laulumänge ja mängime sõrmemänge/.../. Meie rühma lemmik laulumäng on „Lähen lõvijahile...“. (Õpetaja 1).

Järgmisena küsiti õpetajatelt, kuivõrd hästi nad ennast pärimuskultuuri osas tunnevad. Kaks õpetajat vastasid, et mitte eriti hästi. Õpetaja toob välja: „*Võibolla mitte nii hästi kui sooviksin. Oma tegevusi ettevalmistades otsin materjali raamatukogust kui ka internetist*“ (Õpetaja 1). Ka Rüütli ja Tiidu (2005) etnomusikoloogia uuringus selgus, et õpetajad ise leidsid, et kõige enam vajavad nad julgustavaid ja suunavaid nõuandeid, kuna neil endil jääb laste õpetamiseks teadmisi ja kogemusi väheseks. Lisaks on õpetajatel teadmatust materjalidest, kust oleks võimalik informatsiooni saada (Puistaja, 2015). Üks õpetajatest tunneb ennast pärimuskultuuri osas rahuldavalt ning teine toob välja, et peab pärimuskultuuri tähtsaks kuid küsimusele otseselt ei vasta. Ta kirjutab: „*Pärimuskultuuri pean tähtsaks, annan lastele teadmisi edasi vastavalt õppekavas olevatele ja püstitatud eesmärkidele*“ (Õpetaja 4).

Õpetajate tagasiside folkloorse õppematerjali vastavusest folkloorse õppematerjali koostamise põhimõtetele

Järgnevalt on küsimustikus küsimuste 2 kuni 5 abil soovitud vastus saada uurimusküsimusele, kuidas hindavad õpetajad folkloorse õppematerjali vastavust eespool sõnastatud folkloorse õppematerjali koostamise põhimõtetele. Küsimustikus olevaid väiteid hinnati 3-pallilisel skaalal, kuid vastuseid „ei nõustu“ ja „nii ja naa“ õpetajad ei valinud, seega pole neid tabelites välja toodud.

Teise küsimuse tulemustes selgus, et kõik õpetajad nõustusid tabelis olevate väidetega (Tabel 2).

Tabel 2. Õpetajate tagasiside sissejuhatavale osale „*Jõulude tulemine*“

	Nõustun
1. Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.	4
2. Tegevus on lastele ea- ja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).	4
3. Tegevuse kirjeldus on arusaadav.	4
4. Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.	4

Märkus: numbrid skaalal näitavad vastajate arvu

Kolmanda küsimuse juures said õpetajad valida igast mänguliigist ühe mängu, millele omapoolne tagasiside anda. Esimene mänguliik olid laulumängud. Kõik vastanud õpetajad valisid laulumängu „*Sõrmusemäng*“. Tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid esitatud

väidetega nõus (Tabel 3). Tagasisidet ei saanud laulumängud „*Hobusemäng*“, „*Vanemamäng*“ ja „*Suure Siimu sulane*“.

Tabel 3. Õpetajate tagasiside laulumängule „*Sõrmusemäng*“

	Nõustun
1. Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.	4
2. Tegevus on lastele ea- ja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).	4
3. Tegevuse kirjeldus on arusaadav.	4
4. Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.	4

Märkus: numbrid skaalal näitavad vastajate arvu

Kõik õpetajad on nõus, et tegevus on lastele ea- ja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist 6-7 aastasele lapsele. Üks õpetaja on lisanud, et laste hakkama saamine laulumängu mängimisel on erinev: „*Koordinatsiooni harjutamine. Kindlasti on hakkama saamine lastel erinev*“ (Õpetaja 4). Kõik õpetajad arvavad, et tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale. Üks õpetajatest on kommentaarina välja toonud, et soovitusel all on välja pakutud huvitav vahend mängu mängimiseks: „*Huvitav on nööri kasutamine*“ (Õpetaja 2).

Teine mänguliik oli õlgedel ja õlgedega mängud. Kaks õpetajat valisid „*Kodukäijamängu*“ ja kaks õpetajat valisid „*Kingsepmängu*“. Tagasisidet ei saanud „*Passimäng*“. Tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid mõlema mängu puhul esitanud väidetega nõus. „*Kodukäijamängu*“ puhul olid kõik õpetajad nõus väitega, et tegevuse kirjeldus on arusaadav. Üks õpetaja lisab juurde, et talle meeldib käsklus, kuidas mängu alustada: „*Väga hea mõte on käsklus: „Mäng algab nüüd!”*“ (Õpetaja 4).

Kolmas mänguliik oli jõu- ja osavusmängud. Kolm õpetajat valisid „*Nõglale niidi perra ajamine*“ ja üks õpetaja valis „*Aastase leivakoti kaalumine*“. Tagasisidet ei saanud „*Teomehe eksam*“. Tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid mõlema mängu puhul esitanud väidetega nõus. Õpetajad nõustuvad, et mängu „*Nõglale niidi perra ajamine*“ tegevuse lõpus olevad soovitusel on õpetajatele abiks. Üks õpetaja lisab kommentaarina, et hea idee on erinevate vahendite kasutamine: „*Hea idee: erinevate nõelte ja niidi (nööri) kasutamine*“ (Õpetaja 4).

Neljas mänguliik oli sokumäng ning selleks oli „*Pimesokk ehk pime kellamees*“. Siin õpetajatel valikut polnud ja kõik andsid tagasisidet sokumängule „*Pimesokk ehk pime kellamees*“. Tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid esitanud väidetega nõus. Kõik õpetajad nõustusid väitega, et tegevuse kirjeldus on arusaadav, kuid üks õpetajatest on välja toonud, et

tegevuse kirjelduses jääb üks koht arusaamatuks. *Kirjelduses ei ole selgitatud, kas pimedal kellamehel on silmad seotud või mitte (fotol selgus, et mitte).* (Õpetaja 4).

Viies mänguliik oli pähklimängud. Kaks õpetajat valisid „*Siga läks metsa*“ ja kaks õpetajat „*Liig või paar*“. Tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid mõlema mängu puhul esitatud väidetega nõus.

Neljanda küsimuse („*Jõulude ärasaatmine*“) tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid välja toodud väidetega nõus (Tabel 4).

Tabel 4. Õpetajate tagasiside lõpetavale osale „*Jõulude ärasaatmine*“

	Nõustun
1. Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.	4
2. Tegevus on lastele ea- ja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).	4
3. Tegevuse kirjeldus on arusaadav.	4
4. Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.	4

Märkus: numbrid skaalal näitavad vastajate arvu

Teise, kolmanda ja neljanda küsimuse puhul saab kokkuvõtvalt välja tuua, et tegevuste eesmärgid on kooskõlas tegevusega. Nõustutakse ka sellega, et õppematerjalis olevad mängud on lastele ea- ja jõukohased. Õun ja Nugin (2017) toovad esile, et mängud peavad vastama laste arengulistele võimetele ja vanusele. Samuti arvavad õpetajad, et mängud on mängulised ja pakuvad lapsele aktiivset tegutsemist. Mäng on kui koolieelses eas oleva lapse põhitegevus (Ugaste et al., 2009; Kaur, 2013) ning peab lastele pakkuma võimalust aktiivselt tegevustes osaleda, saada eduelamusi ja tunda rõõmu tegutsemisest (Õun & Nugin, 2017). Mängulisus ergutab lapse sisemist motiveeritust (Pullerits, 2017). Õpetajad olid arvamusel, et mängude kirjeldused on arusaadavad ning mängukirjelduste lõpus olevad soovitusel on abiks õpetajale.

Viienda küsimuse tulemustes selgus, et kõik õpetajad olid esitatud väidetega nõus (Tabel 5).

Kõik õpetajad nõustuvad, et õppematerjalis olevad tegevused võimaldavad lõimida erinevaid valdkondi. Kaks õpetajat lisavad kommentaarina juurde, et folkloorne õppematerjal võimaldab lõimida erinevaid valdkondi ja nimetavad need valdkonnad. Õpetaja toob välja: „Võimaldab lõimida mina ja keskkonda, keel ja kõne, matemaatikat, kunsti, muusikat, liikumist – kõiki õppe- ja kasvatustegevuste valdkondi“ (Õpetaja 4). Toetamaks lapse terviklikku maailmapildi kujunemist lõimitakse õppematerjali erinevaid tegevusi: liikumis-, muusika- ja kunstitegevusi ning kuulamist, kõnelemist, kirjutamist, võrdlemist ja arvutamist (Kala, 2009; Kulderknup, 2009; Õun & Nugin, 2017).

Tabel 5. Õpetajate üldine tagasiside folkloorsele õppematerjalile

	Nõustun
1. Õppematerjal võimaldab täita koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas püstitatud eesmärgid.	4
2. Õppematerjal on loogiliselt üles ehitatud, arusaadav ja terviklik.	4
3. Õppematerjal pakub õpetajale valikuid tegevuste planeerimisel ja läbiviimisel.	4
4. Õppematerjal tutvustab lastele jõuludega seonduvaid kombeid.	4
5. Õppematerjal on lasteaias rakendatav.	4
6. Õppematerjali lõpus olevad viited teistele jõulumängudele on abiks õpetajale.	4
7. Õppematerjali juurde kuuluv juhend on arusaadav ja abiks õpetajale.	4

Märkus: numbrid skaalal näitavad vastajate arvu

Kõik õpetajad nõustuvad, et õppematerjal võimaldab täita koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) püstitatud eesmärgid ning mängude eesmärgid on kooskõlas tegevusega. Üks õpetaja märgib ära: „*Tänu lõimimisvõimalustele on lisaks vanade jõulukommete ja mängude tutvustamisele võimalik täita ka erinevate õppevaldkondade eesmärgid*“ (Õpetaja 4).

Õpetajad nõustuvad, et õppematerjal on loogiliselt üles ehitatud, arusaadav ja terviklik ja üks õpetajatest lisab juurde kommentaari: „*Kava algab sissejuhatusega, järgneb põhiosa mängude kirjeldamise, vajalike vahendite loetelu ja soovitusetega ning lõpeb loogiliselt – jõulude ärasaatmisega*“ (Õpetaja 4). Õun ja Nugin (2017) toovad esile, et tegevused peavad moodustama terviku, milles on sissejuhatav osa, põhiosa ja lõpetav osa.

Kõik õpetajad nõustuvad, et õppematerjal pakub õpetajale valikuid tegevuste planeerimisel ja läbiviimisel. Üks õpetajatest lisab: „*Valik on piisav, soovitusel on abiks.*“ (Õpetaja 4).

Samuti on õpetajad nõus väitega, et õppematerjal tutvustab lastele jõuludega seonduvaid kombeid. Õpetaja lisab juurde: „*Valik on piisav.*“ (Õpetaja 4).

Kõik õpetajad on nõus, et folkloorne õppematerjal on lasteaias rakendatav. Üks õpetajatest on arvamisel, et õppematerjal on sobilik 6-7 aastastele lastele kuid õppematerjalis olevaid jõulumänge on võimalik ka nooremate lastega mängida: „*6-7 aastastele jõukohane, mõned mängud ka noorematele.*“ (Õpetaja 4).

Õpetajad nõustuvad väitega, et õppematerjali lõpus olevad viited teistele jõulumängudele on abiks õpetajale ning üks õpetajatest toob välja: „*Viited interneti aadressidele ja kirjandusele on piisav.*“ (Õpetaja 4).

Kõik õpetajad leidsid, et õppematerjali juurde kuuluv juhend on arusaadav ja abiks õpetajale. Üks õpetaja lisas: „*Ülevaatlik juhend annab õpetajale otstarbekad juhised kava kasutamiseks.*“ (Õpetaja 4). Lisaks oli üks õpetajatest lisanud: „*Aitäh, juba tahan neid mängu mängida.*“ (Õpetaja 1).

Küsimustiku lõppu oli üks õpetajatest loetelu vormis lisanud lisakommentaariid folkloorse õppematerjali kohta: „*1) Neid mängu saab mitte ainult jõulu ajal mängida vaid vastavalt teemale kohandades igal aastaajal; 2) saab mängida nii toas kui õues; 3) tore, et selline kogumik nüüd olemas on.*“ (Õpetaja 1).

Õpetajate ettepanekud folkloorse õppematerjali muutmiseks ja täiustamiseks

Viimasena sooviti saada õpetajatelt vastus uurimusküsimusele, millised on õpetajate ettepanekud folkloorse õppematerjali muutmiseks ja täiustamiseks. Õpetajad said oma ettepanekud kirjutada väidete lõpus olevasse põhjenduste lahtrisse.

Peamiselt on soovitatud täiendada mängude eesmärgid. Laulumängu „*Sõrmusemäng*“ juures on soovitatud lisada eesmärk „*Laps tajub rütmi*“ (Õpetaja 4). Mängides laulumänge edeneb muusikaline kuulamisoskus, mis omakorda mõjutab rütmitunnet (Pullerits, 2017). „*Kingsepamängu*“ juures on soovitatud lisada eesmärgid „*Laps on lõbus ja mänguline. Laps on osav ja tähelepanelik*“ (Õpetaja 4).

Pähklimängu „*Liig või paar*“ juurde on soovitatud lisada eesmärk „*Laps tutvub mõistetega paaris ja paaritu arv*“ (Õpetaja 4). Zigler ja Bishop-Josef (2006) toovad välja, et mängu abil on võimalik arendada lapse matemaatilisi oskusi.

„*Pimesokk ehk pime kellamees*“ tegevuse kirjelduse juures polnud täpsustatud, kas pimedal kellamehel on silmad kinni seotud või mitte. Õpetaja kirjutab: „*Kirjelduses ei ole selgitatud, kas pimedal kellamehel on silmad seotud või mitte (fotol selgus, et mitte)*“ (Õpetaja 4).

Pähklimängu „*Liig või paar*“ juures toodi välja oluline tähelepanek hügieeninõuete jälgimise suhtes. Õpetaja märkis ära: „*Toiduainete kasutamisel mängus tuleks eelnevalt pesta käed*“ (Õpetaja 4).

Uurija arvestas õpetajate poolt tehtud soovitustega, mille põhjal viidi folkloorsesse õppematerjali sisse muudatused ja täiendused.

Töö väärtused ja piirangud

Antud töö puhul peetakse suurimaks piiranguks väikest valimit, mis vähendab tulemuste usaldusväärsust ning tulemuste põhjal ei saa teha üldistusi. Samuti pole tagasiside saadud igale põhiosas olevale jõulumängule. Tagasiside jäi saamata jõulumängudele „*Hobusemäng*“, „*Vanaemamäng*“, „*Suure Siimu sulane*“ ja „*Teomehe eksam*“. Nende mängude mitte valimine võis tuleneda sellest, et neid mängu teatakse kõige vähem. Töö piiranguks on ka küsimustiku kasutamine, mis ei anna nii täpseid vastuseid kui intervjuu. Intervjuu puhul saab vajadusel küsida täpsustavaid küsimusi, aga küsimustiku puhul selline võimalus puudub.

Positiivsena tuuakse välja see, et praktiseerimise käigus viidi palju tegevusi lastega läbi. Lisaks analüüsis uurija pidevalt läbiviidud tegevusi ja täiustas õppematerjali pidevalt. Töö peamine väärtus seisneb folkloorse õppematerjali praktilisuses, sest loodud õppematerjali saab korduvalt kasutada ja sobib igas Eesti piirkonnas koolieelse lasteasutuse õpetajale abistavaks õppematerjaliks tegevuste planeerimisel ja läbiviimisel jõuluperioodil.

Tänu sõnad

Töö autor soovib tänada kõiki inimesi, kes olid töö erinevatel etapidel abiks bakalaureusetöö kirjutamisel. Lisaks tänab autor oma lähedasi, kes on teda pika protsessi vältel toetanud.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Allkiri:

Kuupäev: 22.05.2018

Kasutatud kirjandus

- Agur, U., Ant, J., Eller, M., Kaevats, Ü., Karjahärm, T., Karu, L., Kiivit, J., Koger, T., Koolmeister, I., Kreitzberg, A., Kuddo, A., Kull, K., Kõörna, A., Lille, Ü., Raudtits, L., Raukas, A., Risthei, E., Ruutsoo, R., Rätsep, H., Sirendi, A., Sumera, L., Tamm, B., Tarand, A., Tarvel, E., Tiivel, T., Titma, M., Tulviste, P., Undusk, J., Valt, L., Valter, H., Veidemann, R., & Õiglane, H. (Toim). (1992). *Eesti Entsüklopeedia 6*. Tallinn: Kirjastus Valgus.
- Altrichter, H., Posch, P., & Somekh, B. (2005). *Teachers investigate their work: An introduction to action research across the professions*. London: Routledge.
- Brotherus, A., Hytönen, J., & Krokfors, L. (2001). Metoodilised tervikud. E. Mägi (Toim.), *Esi- ja algõpetuse didaktika* (lk 118–141). Tallinn: Vali Press.
- Dilbil, A., & Basaran, Z. (2017). Effect of School Yard Playgrounds on Development and School Attachment Levels of Children. *Universal Journal of Educational Research*, 5 (12A), 144–151.
- Dundes, A. (2002). Metafolkloor ja suulise kirjanduse teadus. Ü. Valk, & E. Lepp (Toim), *Kes on rahvas?: Valik esseid folkloristikast* (lk 127–139). Tallinn: Varrak.
- Eisen, M. J. (1931). Üldisi jõulukombeid. *Meie jõulud*. (lk 112–145) Tartu: Eesti Kirjanduse Seltsi Kirjastus.
- Fichtman Dama, N. (2016). Teekond – õpetaja uurimus kui üks moodus olemas olla. A. Kärner (Toim), *Süütsi tegevusuuringust* (lk 88–94). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Gross, L., Kivilo, I., & Ugaste, A. (2014). Mängud väärtuskasvatases. N. Jung, & L. Lilles (Toim), *Väärtused koolieelses eas: väärtuskasvatus lasteaias* (lk 163–173). Tartu: Eesti Keele Sihtasutus.
- Haavik, Õ. (2006). Eessõna. M. Valdmaa (Toim), *Eesti rahvakombeid läbi aastaringi* (lk 7). Tallinn: Argo Kirjastus.
- Heinsoo, (2013). Abimaterjal lasteaiasõpetajale väärtuste käsitlemiseks 6–7-aastaste lastega. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Hiiemäe, M. (1995). *Eesti rahvakalender 7*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Hiiemäe, M. (2006). *Päiv ei ole päivale veli: lõunaeesti kalendripärimus*. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.

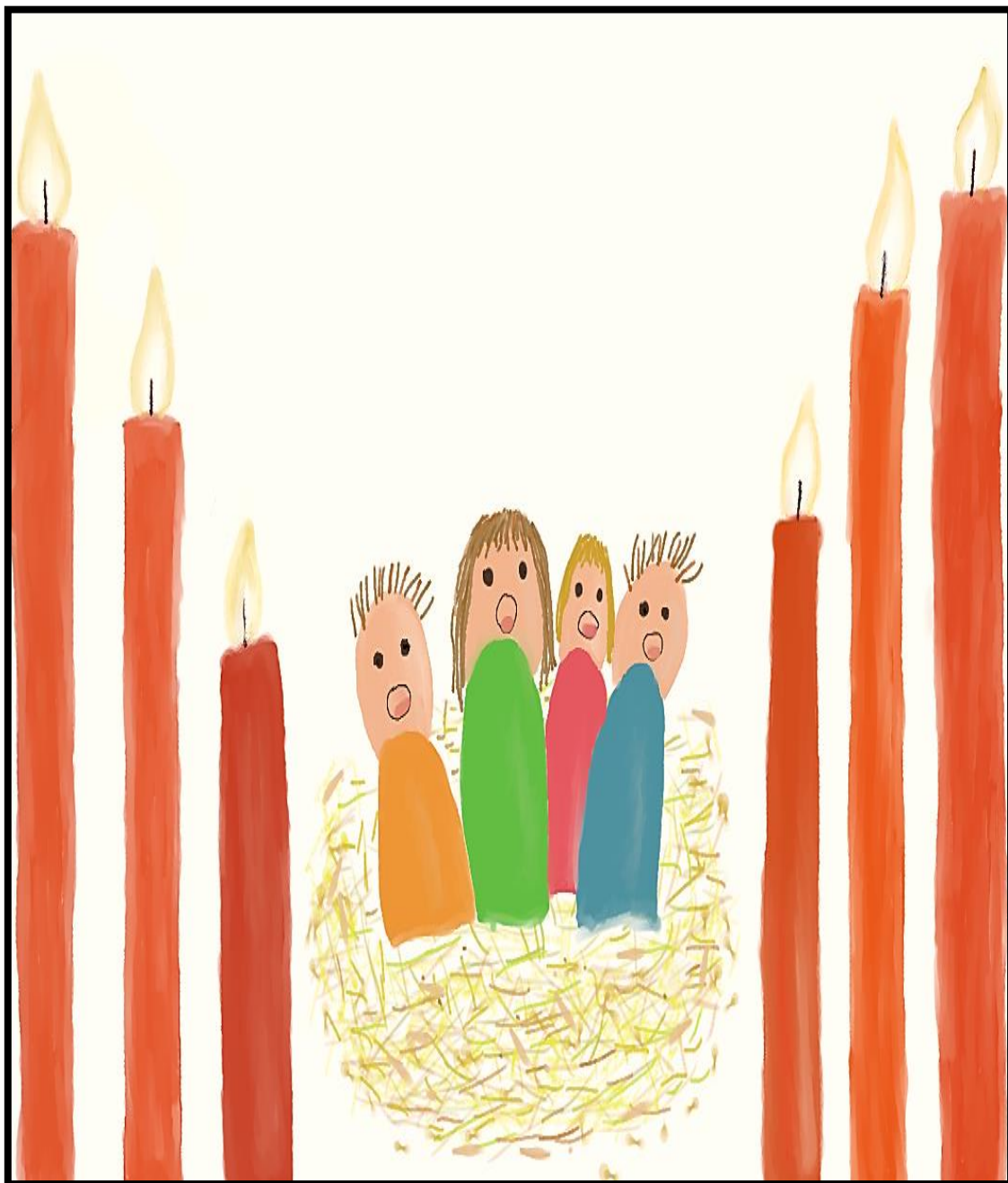
- Hiimäe, M. (2013). Lastemängud aja peeglis. S. Madisson, & I Tammaru, *Lee: Eesti Rahva Muuseumi Sõprade Seltsi väljaanne* (lk 65–72). Tartu: Eesti Rahva Muuseumi Sõprade Selts.
- Horn, M. (2012). *Setomaa lasteaegade õpetajate hinnangud Setomaa kultuuri eripärasid arvestavatele õppematerjalidele*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Howard, J., & Major, J. (2004). Guidelines for designing effective English language teaching materials. *The TESOLANZ Journal*, 12, 50–58.
- Irbo, M. (2011). *Kohaliku pärimuskultuuri õpetamise võimalusi üldhariduskoolis Setomaa I ja II kooliastme õpetajate hinnangul*. Publitseerimata magistr töö. Tartu Ülikool.
- Jaago, T. (1999). Rahvaluule mõiste kujunemine Eestis. *Mäetagused*, 9, 70–91.
- Johannes, M. (2015). *Eesti rahvamängude kasutamine koolieelses lasteasutuses*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikooli Narva Kolledž.
- Jürimäe, M., & Treier, J. (2008). Õppekavad alushariduses. *Õppekavad ja lasteaed* (lk 175–214). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Kala, H. (2009). Uuendatud riiklik õppekava. E. Kulderknup (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse korraldus* (lk 5–15). Tallinn: Studium.
- Kalm, L. (2013). Rahvaluule kasutamine lasteaias. K. Nugin (Toim), *Üldõpetuse rakendamine lasteaias*. (lk 137–146). Tartu: Atlex.
- Kaur, S. (2013). Mängu tähtsus uurimuslikus õppes. K. Nugin (Toim), *Üldõpetuse rakendamine lasteaias* (lk 45–46). Tartu: Atlex.
- Kecskés, M. (2013). The role of folk games in education. *Practice and Theory in Systems of Education*, 8(1), 19–24.
- Kirmjõe, K. (2012). *Rahvajuttudel põhinev õppematerjal inglise keelt kõnelevate riikide kultuurielementide õpetamiseks II kooliastme inglise keele tunnis*. Publitseerimata magistr töö. Tartu Ülikool.
- Klimka, L. (2014). Ethnic Culture in Processes of Socialisation: Experience of Lithuania. *Pedagogika*, 116, 35–46.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava* (2011). Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772?leiaKehtiv>
- Kramp, L. (2017). *Lulumängude kasutamine 5-7 aastaste laste õppetegevustes Põlva maakonna lasteaedades*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool
- Kulderknup, E. (2009). Saateks. E. Kulderknup (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 5). Tallinn: Studium.

- Laasik, T., Liivik, M., Täht, M-E., & Varava, L. (2009). Valdkond „Mina ja keskkond“. E. Kulderknup (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 7–25). Tallinn: Studium.
- Lázár, K. (2004). Laste maailm 21. sajandil. *Mäetagused*, 26, 203–210.
- Lázár, K. (2005). Why play and sing? The role of folk songs and folk games in everyday life. *Traditions*, 34 (1), 191–197.
- Leppik, P. (2009). Mängu eriline tähtsus lapse (enese)arendamisel. Lapse arendamine algab hällist (lk 55–58). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Lester, S., & Russell, W. (2010). Understandings of play, *Children's right to play: An Examination of the Importance of Play in the Lives of Children Worldwide*. (lk 7–14). Netherlands: Bernard van Leer Foundation.
- Link, L. (2013). *Abimaterjal Mulgi murret, kultuuri ning loodust tutvustavate tegevuste läbiviimiseks 5-7aastaste lastega Viljandi Lasteaed Krõll õpperajal*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Linnus, E. (2013). *Pärimuskultuuri osa väärtuskasvatuses Põlva lasteaedades*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Löfström, E. (2011). *Tegevusuuringu käsiraamat*. Tallinn: Archimedes.
- Macintyre, C. (2001). Studying play from a developmental perspective, *Enhancing Learning Through Play: A developmental Perspective for Early Years Settings* (pp. 29–49). London: David Fulton Publishers.
- Michnick Golinkoff, R., Hirsh-Pasek, K., & Singer, D.G. (2006). Why play = Learning: A Challenge for Parents and Educators. D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds), *Play= Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 3–12). London: Oxford University Press.
- Mosen, K. (2011). *Rahvuskultuur väärtuskasvatuse osana lasteaias*. Publitseerimata magistritöö. Tartu Ülikool.
- Muldma, M. (2008). Muusikaline kasvatus. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 256–271). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Muldma, M., & Kiilu, K. (2009). Valdkond „Muusikaõpetus“. E. Kulderknup (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 91–107). Tallinn: Studium.
- Müürsepp, M. (Toim). (2001). *Rahvaluule ja üldõpetus: Õppematerjal kasvatusteaduste, klassiõpetaja ning alus- ja esihariduse eriala üliõpilastele*. Tallinn: Tallinna Pedagoogikaülikooli Kirjastus.
- Neugebauer, B. (1993). The spirit of adult play. *Child Care Information Exchange*, 26–26.

- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120–137). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Ojalo, A. (2002). Folklooriliikumine Eestis. T. Ojamaa, & I. Rüütel (Toim). *Pärimusmuusika muutuvus ühiskonnas I* (lk 147–154). Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.
- Puistaja, T. (2008). *Eesti folklooriõpetajate käekirjadest aastatel 1980–2008*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Puistaja, T. (2015). Tartumaa. *Rahvakultuuri aastaraamat 2014* (lk 159–174). Tallinn: Rahvakultuuri Keskus.
- Pullerits, M. (1999). Kõnekeelest regilauluni. M. Vikat (Toim), *Laps ja folkloor* (lk 43–51). Tallinn: Tallinna Pedagoogikaülikooli Kirjastus.
- Pullerits, M. (2004). Muusikalise draama pedagoogiline projekt. Muusikaline draama algõpetuses – kontseptsioon ja rakendusvõimalused lähtuvalt C. Orffi süsteemist (lk 86–135). Tallinn: Tallinna Pedagoogikaülikooli Kirjastus.
- Pullerits, M. (2005). Laps ja muusika. K. Henno (Toim), *Laps ja lasteaed: lasteaiatõpetaja käsiraamat* (lk 213–226). Tartu: Atlex.
- Pullerits, M. (2017). Muusikakasvatus. K. Kingo (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 265–285). Tartu: Atlex.
- Raudsep, L. (1959). Kalendrilised tavandilaulud. R. Viidalepp (Toim.), *Eesti rahvaluule ülevaade*, (lk 221–243). Tallinn: Eesti Riiklik Kirjandus.
- Roose, C. (2003). Laulumängud. M. Värk (Toim), *Kooli folkloorikogumik* (lk 87–104). Tallinn: Avita.
- Rüütel, I. (1980). Sissejuhatus. *Eesti uuemad laulumängud* (lk 9). Tallinn: Eesti Raamat.
- Rüütel, I. (1991). Traditsiooniline kultuur ja tänapäev. T. Liblik (Toim), *Hariduse kavandamise kultuur - filosoofilistest lähtealustest* (lk 17–27). Tallinn: Eesti Õppekirjanduse Keskus.
- Rüütel, I., & Tiit, E. M. (2005). Pärimuskultuur tänapäeval ja tulevikus. *Pärimuskultuur Eestis – kellele ja milleks I osa* (lk 135–160). Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus.
- Saarits, Ü. (2005). Sotsiaalne areng ja kasvatus. K. Henno (Toim), *Laps ja lasteaed* (lk 67–71). Tartu: Atlex.
- Smith, P. K., Cowie, H., & Blades, M. (2008). Mäng. M. Veisson (Toim), *Laste arengu mõistmine*. (lk 210–237). Tallinn: Tallinn Ülikooli Kirjastus.
- Särg, T. (2008). Jõulud. M. Hiimäe (Toim.), *Eesti kalendrilaulud viisidega* (lk 131–134). Tallinn: Kirjastus Koolibri.

- Zigler, E. F., & Bishop-Josef, S. J. (2006). The Cognitive Child Versus the Whole Child: Lessons From 40 Years of Head Start. D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play= Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 15–35). London: Oxford University Press.
- Taba, H. (2015). Otstarbekas käitumine ja õppimine. K. Ligi (Toim), *Kasvatus ja haridus* (lk 238–277). Tartu: Ilmamaa.
- Tampere, H. (1958). Laulumängud ja tantsulised mängud. *Eesti rahvalaule viisidega 3* (lk 7–30). Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Tampere, H. (2009). Laulumängud ja tantsulised laulud. M. Hiimäe (Toim), *Lauluväelised* (lk 272–286). Tartu: Ilmamaa.
- Teadustöö eetika* (s.a). Külastatud aadressil: <https://www.eetika.ee/et/teaduseetika/teadustoo>
- Tedre, Ü. (2015). Eesti jõuluaja sandidajad. *Mäetagused*, 61, 19–68.
- Teedumäe, L. (2000). *Lasteaia rahvakalender*. Tallinn: Avita.
- Tinn, T. (2015). *Laste sotsiaalsete oskuste kujundamine muusikaalastes ühistegevustes waldorflasteaias Aruküla Waldorflasteaia näitel*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia.
- Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. K. Henno (Toim), *Laps ja lasteaed* (lk 155–171). Tartu: Atlex
- Ugaste, A. (2017). Laps ja mäng. K. Kingo (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (201–210). Tartu: Atlex.
- Ugaste, A., Tuul, M., & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. E. Kulderknup (Toim), *Üldoskused areng koolieelses eas* (lk 44–64). Tartu: Kirjastus Studium.
- van Oers, B. (2012). Culture in play. J. Valsiner (Eds.), *In The Oxford handbook of culture and psychology* (pp. 936–956). New York: Oxford University Press.
- Wehse, R. (2005). The Effects of Legends, Rumors, and Related Genres on Audiences. G. A. Fine, V. Champion-Vincent & C. Heath (Eds.), *Rumor mills : the social impact of rumor and legend* (pp. 159–165). New Brunswick; London: Aldine Transaction.
- Viires, A. (2004). *Vana Eesti rahvaelu*. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Vilberg, G. (1920). Jõulumängud. *Eesti Kirjandus*, 14, 45–56.
- Õun, T., & Nugin, K. (2017). Õppe- ja kasvatustegevus koolieelses lasteasutuses. K. Kingo (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 191–200). Tartu: Atlex.

Õunapuu, L. (2014). Uurimisprotsessi viies etapp: töö andmetega. E. Kärner (Toim),
Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes (lk 158–177). Tartu: Tartu
Ülikool.



Folkloorne õppematerjal
käsitlemaks pärimuslikke
jõulumänge 6-7 aastaste lastega

SISUKORD

JUHEND ÕPETAJALE

SISSEJUHATAV OSA: JÕULUDE TULEMINE

PÕHIOSA: JÕULUMÄNGUD

LAULUMÄNGUD

Ringmängud

„*Sõrmusemäng*“ (Muhu)

„*Hobusemäng*“ (Kaarma)

„*Vanaemamäng*“ (Sangaste)

Viirgmängud

„*Suure Siimu sulane*“ (Risti)

ÕLGEDEL JA ÕLGEDEGA MÄNGUD

„*Kodukäijamäng*“ (Kodavere)

„*Kingsepamäng*“ (Kuusalu)

„*Passimäng*“ (Maarja-Magdaleena)

JÕU- JA OSAVUSMÄNGUD

„*Aastase leivakoti kaalumine*“ (Kärla)

„*Nõglale niidi perra ajamine*“ (Paistu)

„*Teomehe eksam*“ (Tarvastu)

SOKUMÄNG

„*Pimesokk ehk Pime kellamees*“ (Kanepi)

PÄHKLIMÄNGUD

„*Siga läks metsa*“ (Harju-Madise)

„*Liig või paar*“ (Saarde)

LÕPETAV OSA: JÕULUDE ÄRASAATMINE

LIISUSALMID

VEEL JÕULUMÄNGE

KASUTATUD KIRJANDUS

KASUTATUD PILDID

JUHEND ÕPETAJALE

Juhendi eesmärk on õpetajatele anda juhised, kuidas kasutada folkloorset õppematerjali.

Juhendis on välja toodud: 1) õppematerjali üldeesmärgid, mis täidetakse õppematerjaliga; 2) õppematerjali ülesehituse kirjeldus ning; 3) juhised, kuidas õppematerjali kasutada. Palun lugeda enne mängude mängimist juhend läbi.

Folkloorses õppematerjalis on lõimitud erinevad õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad (mina ja keskkond, keel ja kõne, matemaatika, liikumine ning muusika).

Folkloorse õppematerjaliga täidetakse järgnevad üldeesmärgid, mis on kooskõlas koolieelse lasteasutuse riikliku õppekavaga (2011):

- 1) laps tunneb rõõmu mängude mängimisest, laulmisest ja liikumisest;
- 2) laps täidab mängudes erinevaid rolle;
- 3) laps järgib kokkulepituid mängureegleid;
- 4) laps oskab teha koostööd.

Jõulupühade teemast lähtuvalt täidetakse järgnevad eesmärgid:

- 1) laps teab eesti rahva vana aja jõulutraditsioone ja -kombeid;
- 2) laps mängib eesti rahva vana aja jõulumänge.

Folkloorne õppematerjal on üles ehitatud järgnevalt:

- 1) sissejuhatav osa: jõulude tulemine (rahvalaul)
- 2) põhiosa: jõulumängud
 - a) laulumängud, mis on jaotatud liikumistüüpide järgi ringmängudeks ja viirgümängudeks (Vilberg, 1920; Tampere, 1958)
 - b) õlgedel ja õlgedega mängud (Hiimäe, 1995)
 - c) jõu- ja osavusmängud (Hiimäe, 1995)
 - d) sokumäng (Hiimäe, 1995)
 - e) pähklimängud (Hiimäe, 1995).
- 3) lõpetav osa: jõulude ärasaatmine (rahvalaul ja ennustamine)

Jõulude alguse ajaks on eesti rahvakalendris nimetatud toomapäeva (21.detsember) ning lõputuse ajaks kolmekuningapäev (6. jaanuar) (Hiimäe, 1995). Mõnel pool venitati jõulude aega isegi küünlapäevani (2. veebruar) (Hiimäe, 1995, 2006). Kuna jõulud on pühad, mis eeldavad pikemat käsitlemist (Laasik, Liivik, Täht & Varava, 2009), siis võib jõulude käsitlemisega pihta hakata juba esimese adventiga, kus jõulud tuuakse tuppa ja lauldakse

jõulude tulemisest. Terve detsembikuu jooksul saab koos lastega mängida erinevaid jõulumänge ning kolmekuningapäeval on jõulude ärasaatmine (ei pea venitama 2. veebruarini).

Sissejuhatav osa algab jõulude tuppä toomisega (õlgede maha panek). Lisaks tuuakse jõulud lauluga tuppä ning minnakse läbi jõuluväravast, et siseneda jõulumaaale. Jõulude tulemise laulu ja jõuluväravast võib läbi minna ka igal korral, kui rühmas mängitakse pärimuslikke jõulumänge. Nii saab laps siseneda kujutletavasse jõulumaaailma, kus saab mängida jõulumänge.

Põhiosas on valik erinevaid jõulumänge (13 jõulumängu), mille seast saab õpetaja teha omad valikud. Uut mängu võib õpetada tervikuna algusest lõpuni läbi mängides või osade kaupa (Roose, 2003). Laule sisaldavaid mänge on soovitatav õppida osade kaupa, kus enne toimub laulu õppimine ning hiljem lisatakse juurde liikumine ja reeglid. Erand on mäng „*Suure Siimu sulane*“, selles mängus on soovitatav õppida küll osade kaupa, kuid lauluteksti on parem õppida koos liikumisega. Põhiosas on lisatud kahe jõulumängu kohta videod („*Sõrmusemäng*“ ja „*Kodukäijamäng*“). Parema kvaliteedi nimel valida video alumiselt ribalt paremast nurgast seadete alt *1080p (HD)*. Lisaks on lisatud videona lauluosa mängust „*Suure Siimu sulane*“.

Õppematerjali lõppu on lisatud liisusalmid (liisklugemine), mis on abiks põhiosas. Liisusalmid sobivad hästi selleks, et jagada rolle või kes mängu alustab. Tänu sellele jääb ära vaidlemine, kes alustab või kes saab rolli ning lapsed alati lepivad sellega, kelle peale liisusalmi lugemise lõppedes näpp jääb. Traditsiooniline liisklugemine (liisusalmi lugemine) on kui loits, millega siirdutakse mängumaaailma (Ekrem, 1996). Nende ülesehitus ja sisu viitab mängualustamise situatsioonile (Ekrem, 1996). Liisusalmides pole paljudel sõnadel tähendust, kõige tähtsam on rütm ja kõlaga mängimine (Suits, 2014). Neis leidub sõnaväenamist, keelemängu ja sageli midagi koomilist (Suits, 2014).

Folkloorne õppematerjal lõppeb ennustamisega ja jõulude ärasaatmisega koos lauluga. Inimsaatusse ennustamine kuulub eesti rahvakalendris ühte kriitilise, tähendusliku aja mõistega ning kulmineerub jõululaupäeva ja vana-aasta öö ning jaaniöö kombestikuks (Hiimäe, 1995). Tuntuim nendest on kinga viskamine ukse suunas (Hiimäe, 1995), mis on ka folkloorses õppematerjalis. Samuti oli oluline jõulud ära saata, et uuel aastal jõulud kiiremini kohale jõuaks (Hiimäe, 1995).

Iga tegevuse lõpus on kirjas soovitused, mis on õpetajale abiks mängu õpetamisel. Soovitused lähtuvad töö autori praktilisest kogemusest. Lisaks on soovitude all kirjas ideed, mida saab lastega teha enne mängu mängimist või kuidas saaks mängu veel käsitleda. Kui

lastel on mäng selge (korduvalt mänginud), võibki neile leida uusi lahendusi (improviseerida) koos lastega. Nii õpib laps loovalt suhtuma teda ümbritsevasse maailma ja nägema erinevaid võimalusi küsimuste lahendamisel (Roose, 2003). Töö autor julgustab ka õpetajaid jõulumängudesse loovalt suhtuma ja omapoolseid ideid lisama olemas olevatele soovitustele.

Kuna jõulumängude valik on väga rikkalik, on folkloorse õppematerjali lõppu lisatud koos viidetega jõulupühadel mängitavaid jõulumänge.

TOREDAT MÄNGIMIST!

Margit Lang

SISSEJUHATAV OSA: *JÕULUDE TULEMINE*

Eesmärgid:

- laps toob jõulud koos õpetaja ja kaaslastega tuppa
- laps laulab kaasa jõulude sissetoomise laulu

Vahendid: heintest jõuluvärv, kott koos heintega (kasutada võib ka õlgi, herneid ja ube)

Tegevuse kirjeldus: Tegevus algab sellega, et lapsed palutakse ringi. Sellele järgneb sissejuhatav laul, kus heinakotiga jõulude tooja (õpetaja) küsib laste käest:

*„Jõnkadi, jõnkadi jõulud tulevad,
jõulud tulevad, mured lähevad;
kas on luba jõulul tulla?“*
E 68717 (Eisen, 1931, lk 44)

Lapsed vastavad: „Jaa!“

Vanasti oli kombeks öelda, et mitmeks päevaks jõulud tuppa tuuakse (Hiimäe, 1995, lk 50). Kombeks oli öelda, et jõulud tuuakse tuppa kaheks päevaks (Hiimäe, 1995, lk 50). Lastele antakse samuti heina ja üheskoos tuuakse jõulud tuppa. Enne seda lasta lastel heinaga tutvuda (kompimine, nägemine, haistmine, kuulmine). Õpetaja võib öelda: „Toome jõulud tuppa üheks päevaks ja kaheks päevaks.“ Iga kord, kui õpetaja ütleb näiteks „Üheks päevaks. Kaheks päevaks“, paneb ta ütlemise ajal natuke heinu maha ja lapsed teevad sama. Jõulude tuppa tulemisest saab laulda. Erinevad variandid on järgmisel leheküljel (õpetaja teeb ise valiku):

Laske jõulud sisse tulla

Laske jõulud sisse tulla,
jõulud tulnud kaugelt maalta,
jõulud tulnud sooda mööda,
üle soode sihma-sahma,
läbi laane lihma-lahma.
Tere, tere perekene,
tõsta linki Juulikene,
pauta ukse, Maalikene!
Astun sisse jõulukene,
viskan sisse villäõnne,
ahukappi kassi õnne,
tua ette koera õnne,
katuselle karjaõnne,
lauta laugu talle õnne,
õuedelle sia õnne!

Suure-Jaani. H II 26, 548/9 (10). 1891.
(Tedre, 1969, lk 332).

Rigadi, jõgadi, jõulutants

Rigadi, jõgadi, jõulutants,
nigadi, nägadi, nääritantsu,
kahe või kolme kooditantsu!
Annaks juba jõulud tulla,
et saaks lapsed saia süüa,
vanamehed viina juua,
oma käega osa võtta.
Kas siis kähkid käbedad,
kas on orstid osavad,
kas on maugud magedad
või on limbid lihavad?
Paistu. H I 4, 664 (5). 1874. (Tedre, 1969,
lk 334)

Kui jõulud on tuppa toodud koos lauluga, siis lapsed lähevad läbi jõuluvärava jõulumaaale, kus mängitakse pärimuslikke jõulumänge. Läbi jõuluvärava minnes laulda sama laulu, millega jõulud tuppa toodi (*laske jõulud tuppa tulla* või *rigadi jõgadi jõulutants*).

Soovitused: Jõulude tulemisest ei pea alati laulma, võib ka muudel viisidel esitada, näiteks: 1) aeglaselt, venitades; 2) sosinal; hääletult; 3) läbi nina või suletud ninaga; 4) suletud suuga; 5) suletud hammastega (huuled liiguvad); 6) kiiresti; 7) kiirendades või aeglustades (Raadik, 2001) ning ka liigutusi on võimalik juurde kombineerida. Laulul „*Laske jõulud tuppa tulla*“ võib lastele anda võimaluse ise öelda, mis õnne võiks tuppa sisse visata. Iga kord enne jõulumängude mängima hakkamist võib laulda jõulude tulemisest laulu ja minna läbi jõuluvärava, kus lapsed sisenevad justkui maagilisse kujutlevasse jõulumaaailma, kus saab

mängida vana aja jõulumänge. Korduvalt sama laulu käsitlemist aitavadki rikastada eelnevalt toodud võimalused laulu erinevalt esitada. Kindlasti lasta ka lastel erinevaid variante pakkuda. Jõuluvärava saab teha koos lastega heintest. Iga laps saab natuke heinu lisada kaare peale. Jõuluväravat on võimalik teha heinte asemel ka papist (papist kaar), mida saab kaunistada meelepärase materjalidega erinevaid meetodeid kasutades (kleepimine, värvimine, kujundite lõikamine, voltimine (lihtsam origaami) jne). Kõige lihtsam variant on see, kui kaks õpetajat moodustada jõuluvärava.

PÕHIOSA: JÕULUMÄNGUD

LAULUMÄNGUD

Ringmängud

„Sõrmusemäng“ (Muhu)

Eesmärgid:

- laps õpib mängima laulumängu „Sõrmusemäng“
- laps keskendub üheaegselt laulmisele kui ka sõrmuse liigutamisele
- laps tajub rütmi
- laps teeb koostööd teiste lastega, et otsija ei leiaks sõrmust kiirelt üles

Vahendid: sõrmus

Tegevuse kirjeldus: Alguses õpitakse selgeks sõrmuse edasiandjate laul ja liikumine.

Alguses näitab õpetaja ette, kuidas käed peab panema. Üks käsi on nagu topsike (vasak käsi) ja teine käsi (parem käsi) on topsi kaas. Pane topsile kaas peale ja võta topsilt kaas ära ning pane sõbra topsile kaas peale (vasak käsi on tops ning liigub ainult parem käsi oma peost sõbra pihku). Kui liikumine on selge lisatakse juurde laul.

*“Laske sõrmus liikuda, nii kui kätkis kiikuda,
laske sõrmus liikuda, nii kui kätkis kiikuda!
Ole aga hoolas otsima, ole kärke katsuma,
ole hoolas otsima, ole kärke katsuma!”*

Laulusõnad- ja viis: RKM II 1, 340/1 (6) ja RMK II 67, 81/2 (2) < Muhu khk., Kantsi k.,

Kalda t. – S. Lätt, H. Tampere 1949 < Irina Oidekivi, snd. 1872. (Suits, 2014)

Valitakse välja sõrmuse otsija. Sõrmuse otsija läheb ringi keskele ja kui ta kuuleb laulus sõnu *“ole aga hoolas otsima, ole kärke katsuma”*, siis võib otsija silmad lahti teha ja sõrmust otsima hakata. Kui otsija leiab sõrmuse üles, siis ta ütleb lapse nime, kelle käes sõrmus on

ning see laps hakkab uueks otsijaks. Sõrmuse edasiandjad, kes annavad sõrmust edasi, peavad olema eriti osavad, et otsija ei näeks, kus on sõrmus. Nii saab mängu mitu korda läbi mängida.



Pilt 1. Lapsed koos täiskasvanutega „Sõrmusemängu“ mängimas. Margit Lang juhendamas jõulumänge Navi seltsimajas.

Soovitused: See jõulumäng sobib hästi ka hommikuringidesse jõulude ajal. Jõulumängude kava autori diplomipraktikal saadud kogemus näitab, et sõrmusemäng aitab kaasa laste keskendumisele ja aitab koondada tähelepanu. Lisaks lapsed tegutsevad ühise eesmärgi nimel ning proovivad järjest kavalamad olla sõrmuse liigutamisel. Juhul kui laps ei soovi käsi silmde ette panna võib lapsele peale panna ka lina ning ta ise tuleb õigel ajal lina alt välja. Mängitud on ka nii, et kõikide laste käte vahelt jookseb läbi nõör, mida mööda sõrmust libistatakse (Roose, 2003, lk 96).

Mängu sissejuhatuseks võib sobitada sõrmuse otsimise tegevuse. Õpetaja peidab kotikese sisse pandud sõrmuse ruumi ära ning lapsed peavad selle üles leidma. See on laste huvi äratamiseks ning lisaks pakub see tegevus otsimise/avastamise ja liikumise rõõmu.

Lauluviisi kuulamise variant:

- Janne Suits – raamat + CD *pärimuslikud laulumängud lastele* plaadilt lugu number 31 „Sõrmusemäng“ (Muhu)

Video mängust:

- Margit Lang – „Sõrmusemäng“
<https://drive.google.com/file/d/1DOZWpV7H6Ck0wsfk4C3iGe7TdXAk0gzd/view?usp=sharing>

„Hobusemäng“ (Kaarma)

Eesmärgid:

- laps õpib mängima laulumängu „Hobusemäng“
- laps keskendub korraga laulmisele kui ka liikumisele
- laps teeb koostööd teiste lastega, et takistada hobust
- laps võtab hobuse või aia rolli ja käitub vastavalt rollile

Tegevuse kirjeldus: Lapsed käivad üksteisel käest kinni hoides ringis ja laulavad.

*Irnu, irnu, iirealli,
katsu aeda, kas saad välja!
Kui saad välja, siis saad kaeru,
kui jääd sisse, siis jääd nälga.*

Laulusõnad- ja viis: EÜS IV 695 (5) < Kaarma khk., Kaarma-Suure v., Vaivere k. – D. Jakson
1888. (Tampere, 1958, lk 50)

Ringi sees on „iirealli“ (hobune), kes katsub kogu laulu ajal teiste käte pealt või alt ringist välja pugeda, mida ringis olijad püüavad takistada. Kui hobune aiast välja pääseb on ta võitnud ja saab ringilistelt „kaeru“ (kaeru asemel võivad ringis olijad hobusele pai teha). Välja pääsenud hobune valib uue hobuse või selgitatakse uus hobune välja liisusalmi lugemise teel ning mäng algab otsast peale.

Soovitused: Sissejuhatuseks võib lastele anda mõistatada mõistatuse, mis vihjab mängule.

Õpetaja esitab mõistatuse koos liigutustega. Peale esimest mõistatuse esitamist palub ka lastel kaasa teha. *Üks tuleb kapelt-kapelt, tõine tuleb kapelt-kapelt, kolmas tuleb kapelt-kapelt, neljas tuleb kapelt-kapelt, viies tuleb viuh ja viuh? — Hobune (neli on jalad ja viies on saba),* Kärla khk. 1890 (Krikmann, Hussar, Saukas & Voolaid, 1999). Liigutused on järgmised: 1) üks tuleb kapelt-kapelt (imiteerida parema käega hobuse kabja tõmmet vastu maad); 2) tõine

tuleb kapelt-kapelt (imiteerida vasaku käega hobuse kabja tõmmet vastu maad); 3) kolmas tuleb kapelt-kapelt (imiteerida parema jalaga hobuse kabja tõmmet vastu maad); 4) neljas tuleb kapelt-kapelt (imiteerida vasaku jalaga hobuse kabja tõmmet vastu maad); 5) viies tuleb viuh ja viuh (imiteerida hobuse saba liikumist, liigutades istmikut paremale ja vasakule). Kui lastel tekib raskusi mõistatamisel, siis vajadusel jagada lastele vihjeid.

Lisaks on eelnevalt soovitatav laul ringis liikudes selgeks õppida ning hiljem hobune liisusalmi lugemise teel välja valida ja mängureeglid lastele seletada. Kuna selles mängus tuleb ette rüselemist, on soovitatav lastele enne mängu meelde tuletada, et nad teineteisele haiget ei teeks (Suits, 2014, lk 38). Kui lapsi on palju (näiteks terve rühm ehk ligikaudu 24 last), võib ringi sees olla mitu hobust (Suits, 2014, lk 38). Hobuse rolli sisseelamiseks võib lapsele lisada erinevaid aksessuaare, näiteks lõngadest tehtud hobuse saba (saab siduda piha ümber) või peavõru külge kinnitatud paberist hobuse kõrvad.

Lauluviisi kuulamise variant:

- Janne Suits – raamat + CD *pärimuslikud laulumängud lastele* plaadilt lugu number 9 „Hobusemäng“ (Kaarma)

„Vanaemamäng“ (Sangaste)

Eesmärgid:

- laps õpib mängima laulumängu „Vanaemamäng“
- laps keskendub üheaegselt laulmisele kui ka liikumisele
- laps täidab mõttelünka (ma lähen sulle ... tooma)
- laps annab vanaema rolli kaudu edasi erinevaid emotsioone (rõõm, viha)

Vahendid: kaigas, vanaemale rätik pähe

Tegevuse kirjeldus: Lapsed lähevad ringi ning üks lastest läheb ringi sisse vanaemaks, kellel on kaigas käes ja rätik peas. Hakatakse laulma ja ringis liigutakse paremale. Kui vanaemale lubatakse midagi linnast tuua, siis tal on hea meel, naeratab suure heameelega ja kopsib kaikaga vastu maad. Iga laps saab öelda, mida ta vanaemale linnast toob ning see võib olla ükskõik, mis asi. Kuid kui vanaemale lubatakse tuua mees, siis ta pahandab ning ähvardab (siia võib ise välja mõelda, mida vanaema ütleb) ja lööb ringis käivaid lapsi kaikaga.

*Emä, emä, armas, mina lähä liina,
ma lähä sulle rätti tooma.*

*Emä, emä armas, mina lähä liina,
ma lähä sulle mütsü tooma.*

*Emä, emä armas, mina lähä liina,
ma lähä sulle meesta tooma jne.*

Laulusõnad: H II 31, 820/1 < Sangaste khk., Laatre v. – Kristajn Gross (1889). (Rüütel, 1980,
lk 134)

Ema, ema, armas, mina lähen linna,
ma lähen sulle rätti tooma.

Ema, ema armas, mina lähen linna,
ma lähen sulle mütsi tooma.

Ema, ema armas, mina lähen linna,
ma lähen sulle meest tooma.

eesti kirjakeele tõlge Margit Lang

Soovitused: Sissejuhatuseks: Vanasti mõistatati väga palju jõulude ajal (Hiimäe, 1995).

Inimesed uskusid, et kui mõistatada, siis sünnib palju noorloomi ja lusikad ei kao ära (Hiimäe, 1995). Lastele võib anda mõistatamiseks teismoodi mõistatuse, selleks on piltmõistatus. Lastele näidata piltmõistatust (Pilt 2) ja esitada küsimused: „Mis sa arvad, kes või mis on pildil? Mis ta siin pildil teeb?“ (üks küsimus korraga). Õige vastus on: „Vanaema koorib karuleid“. Piltmõistatuse abil on hea arutleda, sest lapsed pakuvad väga huvitavaid vastuseid ja iga laps näeb piltmõistatust omamoodi. Kui lapsed jäävad hätta, siis anda lastele vihjeid, mis aitab neid õige vastuseni.



Pilt 2. Vanaema koorib kartuleid. (Voolaid & Kuus, 2015).

Mängus on koht, kus vanaema pahandab ja lööb lapsi kaikaga. Kaikaga löömise asemel saab hoopis kaigast ringis mööda maad vedada, kus lapsed üle kaika hüppavad ja see, kes üle kaika ei hüppa saab olla uus vanaema. Peab jälgima, et laps kaigast liiga kõrgelt ei vea, sest kui laps veab kaigast liiga kõrgel on oht teistele lastele haiget teha. Kaika asemel võib kasutada ka köit või hüppenööri. Soovitatav on jätta meelde koht, kus jäi pooleli „ma lähen sulle ... tooma“, et kõik lapsed saaksid öelda, mida ta vanaemale tuua tahab.

Mängus ei pea kasutama sõna vanaema, seda võib muuta vastavalt teemale. Näited: 1) poisid eelistavad hoopis vanaisa olla ja sellisel juhul vanaisa saab kurjaks siis kui talle lubatakse naine tuua; 2) päkapikud lähevad jõuluvanale appi laste jaoks kinke tooma ja kui päkapikud lubavad vitsa tuua, siis jõuluvana saab vihaseks (kõik lapsed on ju head lapsed ja vitsa ei vaja). Samamoodi nagu ei pea kasutama sõna vanaema, ei pea kasutama ka sõna meest (ma lähen sulle **meest** tooma). Siin saab lastega kokku leppida, mis sõna peale vanaema pahaseks saab.

Samuti on laulusõnade esitamiseks erinevaid viise lisaks tavapärasele laulmisele. Võimalused on järgmised: 1) räppides; 2) loitsudes; 3) laulda sosistades; 4) ümisedes (lauldakse nii, et suud ei avata); 5) laulda erinevate tämbritega (madala häälega, kõrge häälega); 6) laulda erineva tempoga (aeglaselt, kiirelt). Enne alustamist on soovitatav paar korda mäng läbi teha, veendumaks, et kõik lapsed saavad aru, millal laps peab lünka täitma (mina lähen sulle ... tooma) ja kuidas järjekord läheb. Samuti on soovitatav käest kinni hoida, sest nii ei lähe järjekorda sassi.



Pilt 3. Vanaema liigutab kaigast mööda maad ja lapsed hüppavad üle kaika. Margit Lang juhendamas jõulumänge Eesti Rahvapärимuse Koolis (Laste pärimuskool Tartu Variku koolis).

Viirgmängud

„Suure Siimu sulane“ (Risti)

Eesmärgid:

- laps õpib mängima laulumängu „Suure Siimu sulane“
- laps keskendub üheaegselt laulmisele kui ka liikumisele
- laps annab suure Siimu sulase rolli kaudu edasi erinevaid emotsioone (rõõm, kurbus)
- laps teeb valiku ja ütleb, mida/keda suure Siimu sulane endale tahab
- laps otsustab koos teiste lastega, kas ta annab soovitu, mida/keda suure Siimu sulane soovib

Tegevuse kirjeldus: Ühel pool seisab viirus üks laps (suure Siimu sulane) ja tema vastu seisavad viirus ülejäänud lapsed.

Suure Siimu sulane laulab ja kõnnib teiste laste poole ning seejärel tagasi:

*Siit tuleb, siit tuleb
suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast.*

Lapsed laulavad ja kõnnivad Suure Siimu sulase poole ning seejärel tagasi:

*Mis tahab, mis tahab
suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast?*

Suure Siimu sulane laulab ja kõnnib teiste laste poole ning seejärel tagasi:

*Neidu tahab, neidu tahab
suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast.*

Suure Siimu sulane ei pea ainult neidu küsima vaid siin saab iga laps miskit küsida (kordamööda). Lapsel on võimalus just seda küsida, mida ta ise soovib.

Lapsed laulavad ja annavad suure Siimu sulasele küsitud eseme või olendi (annavad ühe reas oleva lapse ära):

*Ja saab, ja saab
suure Siimu sulane,
auline isand,
kõige teiste seast.*

Suure Siimu sulane ja saadud ese või olend tantsivad rõõmust ning laulavad:

*Oh sina, auline isand,
nii pisut sinul ju oli,
nii palju sa mulle andsid.
Nii rõemsast, nii rõemsast
tantsib suure Siimu sulane,
auline isand kõige teiste seast.*

Suure Siimu sulane laulab ja kõnnib koos saadud eseme või olendiga teiste laste poole ning seejärel tagasi:

*Siit tuleb, siit tuleb
suure Siimu sulane,*

*auline isand,
kõige teiste seast.*

Lapsed laulavad ja kõnnivad suure Siimu sulase ja eseme või olendi poole ning seejärel tagasi:

*Mis tahab, mis tahab
suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast?*

Suure Siimu sulane laulab ja kõnnib koos eseme või olendiga teiste laste poole ning seejärel tagasi:

*Neidu tahab, neidu tahab
suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast.*

Lapsed laulavad ja ei anna Suurele Siimule soovitud eset või olendit:

*Ei saa, ei saa
suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast.*

Suure Siimu sulane kurvastab koos eseme või olendiga ja laulavad:

*Oh sina, häbemata isand,
nii palju sinul ju oli,
nii pisut sa mulle andsid.
Nii kurvalt, nii kurvalt
tantsib suure Siimu sulane,
auline isand
kõige teiste seast.*

Laulusõnad- ja viis: EÜS XI 892/3 + 953/5 (70) (+ ERA, Fon. 18 b) < Risti khk., Alliklepa k.
– C. Kreek ja P. Sarv < Liisu Tõnisson, 45a. ja Maria Palmkroon, 43 a. (1914). (Rüütel, 1980,
lk 78–79)

Mäng kestab seni kuni kõik lapsed on suure Siimu sulase poolel.

Soovitused: Enne mängima hakkamist mängida läbi erinevad etapid (laulmine koos liikumisega) ja seletada lastele mängureegleid, sest kui lastele on mäng tehtud arusaadavaks, saavad nad selle mängimist nautida ja ei teki olukordi, kus laps ei saa aru, mida ta tegema peab. Kui laps ei saa mängust aru, tunneb ta ennast ebamugavalt ja loobub mängimast, mis tekitab juba eos mängu vastu negatiivseid emotsioone. Alguses vajab mäng rohkemat juhendamist, kuid tegemist on mänguga, mis pidevalt kordub, siis saab see mäng lastele üsna pea selgeks.

Võimalusel võib suure Siimu sulasele lisada aksessuaare (kaabu, vöö, kaigas), et last motiveerida ja julgustada suure Siimu sulase rollis olema. Lisaks aitavad aksessuaarid rolli paremini sisse elada (ümberkehastumine). Juhul kui laps ei taha üksi olla suure Siimu sulane, siis võib alguses suure Siimu sulase poolel olla ka kaks last. Teisel pool olevad lapsed saavad ise otsustada, kas nad annavad soovitud või mitte. Kui lapsed otsustavad pidevalt, et nad ei anna, siis tuleb õpetajal neid suunata, et nad vahel annaks miskit suure Siimu sulasele. Laulus on koht, kus küsitakse neidu, kuid siin saab lasta lastel ise mõelda, mida ta soovib saada. Teisel poolel olevad lapsed otsustavad koos, kas nad annavad või mitte. Siinkohal võib viir korra koguneda väikeseks ringiks ja vaikselt sosistades oma otsuse teha (otsustavad kas nad annavad või mitte ning kes lastest läheb suure Siimu sulase juurde). See laulumäng pakub võimalust dramatiseerimiseks ehk sellest laulust saab teha lühilavastuse (tegelasi on võimalik muuta).

Lauluviisi kuulamise variant:

- Margit Lang – „*Suure Siimu sulane*“
<https://drive.google.com/file/d/1ij6yXfY3w9jZxhD3360xxHs30D4pjJ0Z/view?usp=sharing>

ÕLGEDEL JA ÕLGEDEGA MÄNGUD

„Kodukäijamäng“ (Kodavere)

Eesmärgid:

- laps õpib mängima mängu „Kodukäijamäng“
- laps võtab kodukäija või vitsutaja rolli ja käitub vastavalt rollile
- laps peab kinni kokkulepitud mängureeglitest
- laps on lõbus ja mänguline
- laps on osav ja tähelepanelik

Vahendid: valge lina, väikesed vitsakimbud (vastavalt laste arvule)

Tegevuse kirjeldus: Sissejuhatus mängule: *Vanasti mängiti kodukäijamängu jõululauba õhtul, kui õled olid toas. Üks oli kodukäija, sel oli valge lina ümber ja õlgedest kannused olid jalge küljes. Tuli uksest sisse, püüdis mõnda kinni võtta ja ära viia. Teised jälle keerutasid õlgedest kantsikud ja löid sellega kodukäijat, samuti takistasid teda, kui tahtis mõnda ära viia. Kui kodukäija mõne sülle sai haarata, viis selle teise tuppa. Selle oli siis kodukäija ära viind. Kodukäija oli harilikult meesterahvas. Püüdis käsi laiali hoides, kuna tal lina oli üle pää, ei näind ta ise ka, kes ta kätte just jäi.*

ERA II 63, 416 (128) < Kodavere khk – R. Viidebaum 1933 (Hiimäe, 1995, lk 132)

Sõnade tähendused:

Jõululauba- jõululaupäeva

Õlgedest kannused- õlgedest tehtud tuttikesed, mis seotakse jala ümber (välimuselt samasugused nagu ratsutajal kannused, ainult need on õlgedest)

Õlgedest kantsikud- õlgedest tehtud nuut (näha laste käes pildil 9)

Kodukäija- surnud inimene, kes käib kummitamas

Laste seast valitakse kodukäija, kellele hiljem pannakse lina peale (tema hakkab pimesi lapsi taga ajama) ning teised hakkavad kodukäijat vitsakimpudega vitsutama (õlest kantsikute asemel). Vitsutajatega lepitakse kokku reeglid: 1) vitsakimbudestega tuleb kodukäijat õrnalt vastu säärt lüüa; 2) sa põgened kodukäija eest ja ei anna ennast nimelt kätte; 3) lepitakse kokku, kus on piirid ja nendest üle ei lähe; 4) kui kodukäija läheb piiridest välja, siis õpetaja aitab teda; 5) kui kodukäija kellegi kätte saab, siis tema hakkab uueks kodukäijaks; 6) mängu alustatakse ütlusega „**kodukäijamäng algab nüüd**“.

Soovitused: Enne tegevust võivad lapsed ette kujutada ja joonistada oma kodukäija ning oma pildist rääkida. Peale seda saabki õpetaja rääkida sissejuhatava loo ning sealt tuleb ka välja see, kes on kodukäija. Enne kui õpetaja paneb lapsele lina peale peaks ta veenduma, et laps julgeb seal all olla. Juhul kui lapsi on rohkem, siis võib piiriks olla lastest moodustunud ring ning sellisel juhul saab liisusalmi lugemise teel valida kodukäija kui ka kodukäija vitsutajad.



Pilt 4. Kodukäija vitsutajaid taga ajamas. Margit Lang juhendamas jõulumänge Navi seltsimajas.

Video mängust:

- Margit Lang – „Kodukäijamäng“ https://drive.google.com/file/d/1caBGi5B766-WxV8Ydn91D3_JJqdnhRFx/view?usp=sharing

„Kingsepamäng“ (Kuusalu)

Eesmärgid:

- laps võtab mehe, kingsepa või koera rolli ja käitub vastavalt rollile
- laps esitab kuulnud dialoogi oma sõnadega, andes edasi dialoogi põhisisu ja olulised detailid

Vahendid: puidust toigas, heintest tehtud kingsepp (Pilt 8)

Tegevuse kirjeldus: Alguses mängib õpetaja loo ette laste abiga ning pärast proovivad lapsed seda ise teha (vajadusel õpetaja aitab ka pärast). Õpetaja võtab dialoogi ettemängimiseks appi kolm last (ühe meheks, teise koeraks ja kolmanda kingsepaks). Hiljem saab osatäitjaid vahetada ning võib ka lühemad dialoogid teha.

Lugu on järgmine (Dialoogi on kirjutanud Margit Lang, võttes eeskujuks A. Kalamehe (1973, lk 106-107) teksti):

Dialoog

Mees ratsutab (toigas on kahe jala vahel, toigas on hobuse eest) ning koer lippab järgi. Mees näeb kingsepa maja, peatub ja koputab uksele.

Mees: „Kop-kop!“ (lööb toikaga vastu maad)

Kingsepp: „Ja-ja“

Mees: „Tere-tere, mees!“

Kingsepp: „Tere-tere!“

Mees: „Kas kingsepp on kodus?“

Kingsepp: „Ja, on.“

Mees: „Mis ta teeb?“

Kingsepp: „Kuningale ja kuningannale kingi.“ (siin võib ise välja mõelda, kellele kingsepp kingi teeb)

Mees: „Kas mulle ka teed?“

Kingsepp: „Ei tee!“

Mees: „Aga miks? Ma annan sulle raha!“

Kingsepp: „Ikka ei tee“

Mees: „No ma annan sulle palju raha, siis teed?“

Kingsepp: „No näita kinga ja ma siis mõtlen.“ (vaatab jalga)

Mees: „No kas sa teed siis mulle kingad?“

Kingsepp: „Ei tee“

Mees: „Ma ässitan sulle koera kallale“ (koer läheb kingsepale kallale)

Kingsepp: „Ikka ei tee!“

Mees: „Ma torkan sul siis silma peast välja!“

Kingsepp: „Torka, kui oskad, küllap kulm varjab!“



Pilt 5. Dialoog mehe ja kingsepa vahel. Margit Lang juhendamas jõulumänge Navi seltsimajas.

Variant 1 (Kuusalu): Lapsed panevad seljad vastamisi ning panevad toika põlvede vahele (jalad olgu natuke harkis) ning toigas peab olema põlvedest all pool. Tegelane mees on seljaga *kingsepa* (õlest kuju) poole, püüab toikaga vastu *kingsepa* pead saada, et tal silm peast välja torgata. Tegelane kingsepp on näoga *kingsepa* poole ja püüab meest takistada, suunates toigast eemale. (Hiemäe, 1995, lk 139)

Variant 2: Mõlemad lapsed asuvad torkimiseks nägudega *kingsepa* poole. (Kalamees, 1973, lk 106)

Variant 3 (Vaivara): Mõlema lapse ette asetatakse *kingsepp* ja kumbki laps püüab oma *kingseppa* kaitstes teise kingsepa ümber torgata. (Kalamees, 1973, lk 106)



Pilt 6. Kingsepa silma torkamine (Variant 1). Margit Lang juhendamas jõulumänge Eesti Rahvapärимuse Koolis (Laste pärimuskooli Tartu Variku koolis).



Pilt 7. Kingsepa silma torkamine (variant 1). Margit Lang juhendamas jõulumänge Navi seltsimajas.

Soovitused: Mängu sissejuhatuseks võib iga laps endale kingsepa teha. Kingseppa on võimalik teha õlgedest ja heintest. Kolm pikemat õlgede riba keeratakse pooleks, seotakse ühest otsast kokku (pea) ning asetatakse seisma kolmele jalale (Kalamees, 1973). Kingsepa

kujude valmistamise abil saavad lapsed osaleda ruumi kaunistamisel või kasutada oma tehtud kingseppa mängimisel.

Dialog ei pea sama olema, seda võib muuta, kuid mõte peab samaks jääma. Soovitatav on algus ja lõpp samaks jätta, kuid vahepealne dialog võib olla erinev.



Pilt 8. Õlgedest kingsepad, mis on kinni seotud paeltega.

„Passimäng“ (Maarja-Magdaleena)

Eesmärgid:

- laps täidab küsija või vastaja rolli
- laps püüab teisele lapsele ölest „passiga“ vastu istmikku lüüa nii, et ta ise ei saaks teise lapse käest „passiga“ vastu oma istmikut
- laps peab kinni kokkulepitud mängureeglitest

Vahendid: õldesest nuudid ehk õlgedest passid (võib ka heinu kasutada)

Tegevuse kirjeldus: Ringi keskele valitakse kaks last, neil on õlgedest passid käes. Toimub dialoog kahe lapse vahel.

Üks küsib teiselt: „Tere, tere! Kus käisid?“ **Teine vastab:** „Tallinnas käisin.“

Üks küsib teiselt veel: „Mida Tallinnas kuulda-näha?“ **Teine vastab:** „Seda Tallinnas kuulda-näha, et igäihel peab pass olema.“

Üks küsib teiselt: „Kas sul pass on?“ **Teine vastab:** „On.“

Üks siis ütleb: „Näita siia.“

Dialog: M. J. Eisen (Hiimäe, 1995, lk 137).

Kohe hakkab (peale lause „*Näita siia*“ ütlemist) esimene teisele passiga vastu istmikut andma ja teine omalt poolt vastu. Mängu mõte on selles, et laps proovib teisele lapsele vastu istmikut lüüa, kuid seda tehes ta püüab teha nii, et talle endale ei löödaks vastu istmikut. Enne seda tuleb leppida kokku, et kõvasti lüüa ei tohi.



Pilt 9. Lapsed proovivad teineteisele nuudiga ehk passiga vastu istmikku lüüa. Eesti Rahvapärимuse Kool Türi Muuseumis (külas olid Mõmmi Lasteaed Jõmmikute rühm koos vanematega). (Türi Muuseum, 2017a).

Soovitused: Enne mängu algust võib käelise tegevusena (valdkond *Kunst*) iga laps õlgedest või heintest nuudid ehk passid teha (mänguvahendi meisterdamine).

Mängus esinevat dialoogi võib muuta, näiteks laps võib ise öelda, kus ta käis.

Sellest mängust on võimalik tekitada võistluslik moment, et ka pealt vaatavad lapsed oleksid aktiivsed. Neile saab anda kohtunike rollid, kus nad loendavad kokku, mitu korda kumbki laps teisele vastu istmikut lööb. Selleks on vaja võistlejatele käe ümber siduda paelad, näiteks punane ja sinine. Kohtunikud jagunevad kaheks (võistkond *sinine* ja võistkond *punane*) ja loendavad kokku mitu korda nende võistkonna võistleja teisele vastu istmikut löi. Võistluse kestvust saab piirata liivakella abil (1 minut). Nii saavad mängimiseks võimaluse ka ülejäänud lapsed ning 1 minut on piisavalt pikk aeg ka kohtunikele, kes keskenduvad loendamisele.

JÕU- JA OSAVUSMÄNGUD

„Aastase leivakoti kaalumine“ (Kärla)

Eesmärgid:

- laps räägib sellest, mida head ta on aasta jooksul teinud ning õpetaja suunamisel täiendab juttu
- laps sooritab tasakaalu arendavat harjutust

Vahendid: 2-5 meetri pikkune nööri

Tegevuse kirjeldus: Lapsed on ringis. Üks lastest tuleb ringi keskele ning õpetaja küsib „Mida head sa sellel aastal teinud oled?“ ja laps räägib, mida head ta on teinud ning vajadusel (kui laps räägib vähe või vajab abi) õpetaja suunab last küsimustega ning laps täiendab enda juttu. Peale seda õpetaja kiidab last ja teeb talle pai. Nüüd kaalutakse lapse head tegemised ära ehk kaalutakse lapse „aastane leivakott“ ära. Lapsel palutakse laskuda paremale põlvele ja vasak jalg peab jääma täisnurga alla (Pilt 10). Õpetaja asetab nööri parema jala varvaste alla, peale seda paneb nööri üle vasaku õla. Nüüd peab laps kahe käega nööri kinni võtma ja parema jala kanna vastu istmikku tõmbama nii, et parem põlv maast lahti tuleb. Laps proovib selles asendis tõusta püsti vasakule jalale (Pilt 11). Käsi toetamiseks kasutada ei tohi. Kui laps siiski vajab toetamiseks kätt, siis las ta toetab ennast käe abil. Peale harjutuse sooritamist saab järgmine laps rääkida, mida head ta aasta jooksul teinud on.

Mängukirjeldus põhineb Kalamees (1973, lk 215) kirjelduse põhjal.



Pilt 10. Laps valmistub kaaluma „aastast leivakotti“. Margit Lang juhendamas jõulumänge Navi seltsimajas.



Pilt 11. Laps kaalus ära „aastase leivakoti“. Margit Lang juhendamas jõulumängude Navi seltsimajas.

Soovitused: Lapsed võivad enne tegevust ka joonistada selle, mida ta sellel aastal head on teinud ning hiljem jutustab oma pildi järgi ning seejärel kaalub oma „aastase leivakoti“ ära. Leivakoti kaalumise võimaluse võiks leida kõigile lastele, et iga laps saaks rääkida ja oma aastase leivakoti ära kaaluda. „Aastase leivakoti“ näol on tegemist lapse positiivsete tegemistega, näiteks laps abistas oma pereliikmeid/sõpru või laps tegi mõnel muul moel head.

„Nõglale niidi perra ajamine“ (Paistu)

Eesmärgid:

- laps katsub säilitada tasakaalu silindrikujulise eseme peal istudes
- laps ajab saapapaela läbi puidust nõela, kasutades selleks domineerivat kätt (samal ajal silindrikujulise eseme peal istudes)

Vahendid: puidust nõel (võib kasutada ka muid alternatiive), saapapael, silindrikujuline puupakk või tugev papist toru (näiteks suurest Kroonpressi paberirullist järgi jääv papist toru)

Tegevuse kirjeldus: Enne mängima hakkamist laps soovib miskit (jätab soovi enda teada).

Laps istub puupaku peale ja paneb jalad sirgelt ette. Nüüd paneb laps ühe jala kannale teise jala varvastele ja katsub selles asendis tasakaalu hoida. Järgmisena annab õpetaja lapsele saapapaela ja puidust nõela ning seejärel proovib laps saapapaela saada läbi puidust nõela nii, et ta puupaku pealt maha ei kuku. Kui laps tuleb selle mänguga lühema aja jooksul toime, läheb ta soov ruttu täide, kui mäng võtab rohkem aega, täitub ka tema soov hiljem.

Mängukirjeldus põhineb ERA II 99, 21 (3) < Paitsu khk., Holstre v. – Mart Port 1935 < Peeter Sepp, 67 a. (Hiimäe, Järv, Kulasalu, Sarv, Tamm & Tuisk, 2013) kirjelduse põhjal.

Soovitused: Enne jõulumängu mängimist võib lastele anda lahendada mõistatuse, kus on vaja „kood lahti murda“. Lapsed saavad paari peale lehe (lisaks ka kaks kirjutusvahendit), mille peal on mõistatus. Eeltööna teeb õpetaja lehtede peale kahe erineva värviga märked, mille järgi saab hiljem paarid kahte rühma jagada. Mõistatuses peab numbri kohal olevasse kasti õige tähe leidma (mõistatuse vorm asub leheküljel 28). Mõistatus lahendatud, räägib õpetaja mängust ja jagab igale rühmale vahendid kätte. Soovitav on mängu mängida väikestes rühmades, sest lastel võib võtta mängu sooritamine aega ja nii ei pea suurem hulk lapsi ühe lapse taga ootama ning võimalus on mitu korda harjutust läbi teha. Iga rühma juures peaks olema üks õpetaja, kes vajadusel juhendab lapsi.

Juhul kui pole võtta puidust nõela, siis nõela saab teha ka tugevamast papist või lõigata papist ring välja ning keskele teha piisavalt suur auk, et saapapael vabalt läbi läheks. Kasutada saab ka puidust ketast, millel on auk sees.



Pilt 12. Laps proovib hoida tasakaalu ja samal ajal saapapaela ketta auku saada. Margit Lang juhendamas jõulumänge Eesti Rahvapärimuse Koolis (Laste pärimuskoolis Tartu Variku Koolis).



Pilt 13. Poiss ajab puidust nõelale saapapaela taha ja teised lapsed vaatavad, kuidas ta seda teeb. Margit Lang juhendamas jõulumänge Navi seltsimajas.

--	--	--	--	--	--	--

9 4 6 5 1 5 3

--	--	--	--	--

9 2 2 12 2

--	--	--	--	--

11 3 10 10 1

--	--	--	--	--	--	--

1 7 1 8 2 9 3

1= A 2= I 3= E 4= Õ

5= L 6= G 7= J 8= M

9= N 10= R 11= P 12= D

„Teomehe eksam“ (Tarvastu)

Eesmärgid:

- laps sooritab vastupidavust ja jõudu arendavat harjutust

Vahendid: look

Tegevuse kirjeldus: Enda poolt maas püstihoitava looga alt tuleb läbi ronida ilma istmikuga maad puudutamata ja looka maha laskmata. Harjutust saab täita kõige hõlpsamini, kui käed toetatakse kas alt- või pealtvõttega loogale ja ronitakse jalad ees läbi. (Kalamees, 1973, lk 219)



Pilt 14. Laps hakkab looga alt läbi minema. Eesti Rahvapärimuse Kooli programm Türi Muuseumis, külas olid Türi Lasteaed rühm Vikerkarud. (Türi Muuseum, 2017b).

Soovitused: Lastele tuleks seletada, mis on (hobuse) look (Pilt 15.). Look on u-kujuline kõveraks painutatud puu, mille külge hobuse rakendamisel kinnitatakse rಾಗಿroomade abil aisad (Eesti etümoloogiasõnaraamat, 2012). Lastele võib mõistet lihtsamalt seletada, näiteks looka läheb vaja siis, kui hobune vankri või saani ette panna, sest nii saab tema külge vankri või saani kinnitada. Näitlikustamiseks võib näidata ka pilti (Pilt 15.). Soovitav oleks õpetajatel looka kinni hoida, sest siis on see harjutus lapsele jõukohasem.



Pilt 15. Vankri ette rakendatud hobune (Viljaste, 2012).

SOKUMÄNG

„Pimesokk ehk Pime kellamees“ (Kanepi)

Eesmärgid:

- laps keskendub ja proovib kuulamismeele abil pimedat kellameest tabada

Vahendid: sallid või mütsid silmade ette (iga laps võtab oma salli või mütsi), kelluke

Tegevuse kirjeldus: Kõigil lastel on silmad kinni seotud, välja arvatud ühel lapsel, pimedal kellamehel (nimetatud ka pimesokk), kellel on silmad lahti ja kelluke nööriga käe ümber.

Pime kellamees helistab kellukest aeg-ajalt ning lapsed katsuvad pimedat kellameest tabada kellukese heli peale. Tabamiseks loetakse vaid ümberhaaramist, nii et tabatu ei saa enam põgeneda. Kui piisaks vaid puudutamisest tekiks vahetus liiga sagedasti. Kuid enne mängu alustamist tuleb lastele kindlasti öelda, et teise lapse ümbert ei tohi tugevalt kinni haarata (vältimaks haiget saamist).

Mängukirjeldus põhineb Kalamees (1973, lk 74) kirjelduse põhjal.



Pilt 16. Pime kellamees (laps roosades riides) proovib mitte sattuda teiste laste haardesse. Margit Lang juhendamas jõulumänge Eesti Rahvapärimuse Koolis (Laste pärimuskool Tartu Variku koolis).

Soovitused: Tegevus sissejuhatuseks. Lapsed istuvad ringis ja õpetaja on ringi keskel.

Õpetaja palub lastel enda poole seljad pöörata ja käed selja taha panna. Õpetaja annab neile kellukest katsuda. Nad katsuvad kellukest ja proovivad ära arvata, millega on tegu. Esialgu jätab laps vastuse enda teada. Pärast õpetaja loendab 1, 2 ja 3 ning peale number „3“ kõlamist ütlevad kõik lapsed korraga, millega võis tegu olla.

Kuna vanasti oli kombeks ka jõulusantide käimine (Hiimäe, 1995, 2006; Tampere 2009), siis on üheks võimalikuks tegevuseks enne ja/või peale mängu maskeerida lapsed jõulusantideks (näiteks, lapsed saavad endale maskid teha) ja minna teistele rühmadele külla ning õpetada ka teistele lastele mängu pimesokk ehk pime kellamees. Vanasti oligi kombeks maskeeritult ja lauldes küla mööda käimine (Hiimäe, 1995; Tampere, 2009), andide püüdmine ning terade puistamine põrandale (Tampere, 2009). Kõige populaarsem oli sokumaskeering (Hiimäe, 1995; Tampere, 2009), kuid maskeeriti ennast ka kureks (Hiimäe, 2006) ja karuks (Hiimäe,

1995, 2006). Soku külas käimine tähendab head käekäiku, edu ja õnne perele ja kogu majapidamisele (Hiimäe, 1995). Kuna sokukeste kõige olulisem tegevus on pererahva, eriti tüdrukute püksimine, soku moodi mökitamine, saunavihast saba märjaks kastmine ning juuresolijate pritsimine (Hiimäe, 1995). Külla tulnud sokukesed saavadki tüdrukuid vaikselt puksida ja soku moodi mökitada. Sokukesed rahunevad (jäävad vaikseks) kui neile pakkuda miskit head, vanasti oli selleks pähklid (Hiimäe, 1995). Lapsed võivad sokukestele pai teha pähklite asemel.



Pilt 17. Margit Lang sokumaskeeringus ning ta käes on puidust sokk. Eesti Rahvapärimuse Kooli programm Türi Muuseumis, külas olid Türi Lasteaed rühm Vikerkarud. (Türi Muuseum, 2017c).

PÄHKLIMÄNGUD

„Siga läks metsa“ (Harju-Madise)

Eesmärgid:

- laps nimetab aias või metsas kasvavaid puid (näiteks tamm, pärn, mänd, kask, pihkalaks, toomingas, õunapuu jne)
- laps tunneb rõõmu võidust ja suudab toime tulla kaotusega

Vahendid: pähklid (võib kasutada ka herneid, ube)

Tegevuse kirjeldus: Lapsed moodustavad paarid ning iga laps saab õpetaja käest endale viis pähklit (mängu alguses õpetaja käest saadev pähklite arv võib olla erinev, s.t ei pea andma viis pähklit). Enne mängu lepitakse kokku reeglid (mängukirjelduse lõpus). Üks lastest alustab, pöörab selja paarilisele, võtab pähkli ja asetab selle ühe sõrme alla ning ütleb teisele lapsle: „*Mu siga läks metsa.*“ Teine talle vastu: „*Mul läks järele ka.*“ Mängu alustanud laps küsib jällegi vastu (nimetab erinevaid puid): „*Mul on siin tamm, kask, remmelgas, pärn ja mänd* (näitab näpuga sõrme peale ja nimetab). *Missuguse puu juure alla?*“ Teine laps nüüd peab arvama (näitab sõrme peale) ja ütleb: „*Männi juure alla.*“ Õige vastuse korral saab arvaja pähkli endale, kuid vale vastuse korral peab ta kaks enda pähklit paarilisele andma. Nüüd vahetatakse rollid.

Mängukirjeldus põhineb ERA II 263, 483 (1) < Harju-Madris khk. – Õ. Triik 1940. (Hiimäe, 1995) kirjelduse põhjal.

Soovitused: Sissejuhatus mängule. Õpetaja räägib: „Vanasti mängiti jõulude ajal pähklitega (Hiimäe, 1995, lk 141). Üks vahva mäng oli „*Siga läks metsa*“. Kuna seda mängiti pähklitega, siis oleks meil vaja ka pähkleid. Kuid ma ei mäleta, kuhu ma need pähklid panin. Palun aidake mul otsida. Kes üles leiab toob koti minu kätte.“ Peale seda järgnebki pähklite jagamine ja paarilise valimine. Mängu saab samamoodi edasi arendada nagu mängu „Liig või paar“ (vaata mängu „Liig või paar“).

Meeles tuleks pidada see, et enne toiduainete kasutamist tuleb pesta käed. Kui pärast soovitakse pähkleid süüa, siis on soovitatav pähklid fooliumi sisse pakkida (vaata mängu „Liig või paar“).

„Liig või paar“ (Saarde)

Eesmärgid:

- laps moodustab hulki, kus ühes hulgas on kaks pähklit (pane pähklid paaridesse)
- laps võrdleb hulki, kasutades mõisteid võrdselt või vähem

- laps tutvub mõistetega paaris ja paaritu arv
- laps teeb loendamise teel kindlaks pähklike arvu (12 pähkli piires)
- laps tunneb rõõmu võidust ja oskab kaotada

Vahendid: pähklid (võib kasutada ka herneid, ube, kompvekke jne)

Tegevuse kirjeldus: Iga laps loendab endale 12 pähklit ning leiab endale paarilise, kellega mängima hakata. Enne mängu lepitakse kokku, kui palju pähkleid küsija endale õige vastuse korral saab ning kui palju pähkleid peab küsija loovutama vale vastuse korral. Näiteks: 1) ÕIGE VASTUS: küsija saab endale kõik peos olevad pähklid või küsija saab endale ühe pähkli; 2) VALE VASTUS: kui vastus polnud õige öeldakse küsijale „Tee liiaks“ või „Pane paarid täis“, mis tähendab, et küsijal tuleb anda oma pähklitest üks pähkel ära. Õpetajal näitab lastele ette, millisel juhul on liig ja millisel juhul on paar (hulkade moodustamise teel), et lapsed teaksid langetada otsust, kas vastus oli õige või vale.

Laps võtab mistahes arvu (12 piires) pähkleid peo sisse (paarilisele ei näita), sirutab käe paarilise ette ja küsib „Liig või paar?“ Paariline vastab (liig või paar) ning koos loendatakse pähklid kokku (lapsed ütlevad: „Kui palju on?“) ja pannakse pähklid hulkadesse, kus üheks hulgas on kaks pähklit. Lapsed vaatavad, kas kõik pähklid said endale paarilise (paar = pähkleid on võrdselt igas hulgas) või jäi üks pähkel ilma paariliseta (liig = selles hulgas on üks pähkel vähem). Lapsed langetavad otsuse, kas paariline arvas õigesti. Nüüd rollid vahetuvad ning mängitakse nii kaua kuni ühel lapsel pähklid otsa saavad.

Mängukirjeldus põhineb ERA II 213, 33/4 (1) < Saarde khk. – H. Tehver 1939. (Hiimäe, 1995) kirjelduse põhjal.

Soovitused: Mängu mängitakse ka ubade, herneste, õunte, jõhvikate või kompvekkidega (Hiimäe, 1995). Toiduained, mida pärast süüa tahetakse on soovitatav fooliumi sisse pakkida, sest nii ei saa toiduained mustaks. Lisaks tuleks enne toiduainete kasutamist pesta käed. Toiduainete pakkimine fooliumisse sobib sissejuhatuseks mängule ja on hea harjutus sõrmedele (peenmotoorika). Mängu lõppu saab edasi arendada nii, et kõik võitjad lähevad oma vahel vastakuti ning mängitakse täispangale. Laps võtab suvaliselt peoga pähkleid ja küsib „Liig või paar?“ Kui paariline vastab õigesti saab ta kõik ülejäänud pähklid endale, aga kui ta vastab valesti jääb tema kõikidest pähklitest ilma. Mäng kestavad seni kuni ühe lapse käes on kõik pähklid. Kui tegemist on söödavate asjadega, siis peale mängu saavad lapsed kõik pähklid koos ära süüa, kus võitja saab oma saaki rühmakaaslastega jagada. Kui jõulude ajal on plaanis veel seda mängu mängida, siis pole soovitatav pähkleid ära süüa.

LÕPETAV OSA: JÕULUDE ÄRASAATMINE

Eesmärgid:

- laps viskab üle õla oma kinga, et ennustada tulevikku
- laps kasutab õigesti põimlauset, mis väljendab põhjust (..., sest ...)
- laps saadab jõulud ära, lauldes kaasa laulu

Vahendid: iga laps võtab oma jalanõu ennustamiseks

Tegevuse kirjeldus: Vanasti ennustati naljapärast, sest ennete täidminekusse alati ei usutud (Hiimäe, 2010, lk 201). Kuid huvitav on vaadata, kas ennustus läheb täide või mitte. Jõulude ajal on ennustatud kinga viskamisega. „*Põhu pääl visati kinga. kui ots läks väljapoole, siis üks inimene perest läab sel aastal välja*“ RMK II 339, 161 (2) < Pühalepa – E. Tampere 1979 (Hiimäe, 1995, lk 272). Nüüd saab iga laps võtta oma jalast ühe kinga, seista seljaga ukse poole, visata king üle õla ja minna vaatama, mis talle tulevik toob. Kui kinganina on suunaga ukse poole, siis keegi läheb perest, näiteks: 1) keegi abiellub; 2) elukohavahetus; 3) õppimaminek (kooli minek) jne (Hiimäe, 2010, lk 201). Kui kingakand jääb ukse poole, siis keegi tuleb perre, näiteks: 1) perre sünnib väike tita; 2) peretütar ei lähe tuleval aastal mehele; 3) perre võetakse koer jne (Hiimäe, 2010, lk 201). Peale ennustamist saadetakse jõulud ära. Vanasti alati saadeti jõulud ära, et järgmise aasta jõulud tuleks kiiremini tagasi. Vanasti öeldi järgmist: „*Vanast üks saadõti jõulõ, sis minte kas kellege poolõ küllä vai kõrtse ja ütelde: „Mii läame jõulõ saatma.“ Kui jõulõ üks saadõte, sis tulliva na tõõsõ aasta rutõmbidi kätte ja es olõva nii igävä uuta.*“ ERA II 262, 548 (11) Räpina khk – D. Lepson (1939) (Hiimäe, 1995, lk 276)

Pühakesed saadeti koju lauluga.

[...] *Minge ärä, pühakeise, pühi*

Minge vällä värävesta, pühi

Minge jüle kesänurme, pühi

Tulge te jälle tagasi, pühi [...]

EÜS III 231 (29) ja 433/6 (113) < Paistu khk., Holstre v., Koigu k. – J. Aavik, J. Sakkeus 1909 < Liisu Mägi, 75 a. (Tampere, 1960, lk 95–97)

[...] *Minge ära pühakesed, pühi*

Minge välja väravast, pühi

Minge üle põllunurme, pühi

Tulge te jälle tagasi, pühi [...]

Soovitused: Piparkoogid olid vanasti (sai hoogu 1920.aastatel) jõulusümboliks ning ka tänapäeval on piparkoogid jõulusümbol (Hiimäe, 2006). Koos lastega võib eelnevalt küpsetada piparkooke ning pärast iga laps sööb oma tehtud piparkooke. Piparkookide söömise ajal saab lastelt tagasisidet küsida, näiteks „Milline jõulumäng sulle meeldis? Miks? (iga laps vastab ning vastuseid ja põhjendusi võib olla rohkem kui üks)“.

LIISUSALMID

Entel-tentel, tikatei

Entel-tentel, tikatei,
vuhtse kindel, rannatäi!
Entel nood, kiisa prood,
virrak, virrak, tumes tood.

Tõstamaa. H II 47, 314 (3). 1893. (Tedre, 1972)

Rätsepmeister kakaduu

Rätsepmeister kakaduu
õmbles mulle palitu:
eest oli kitsas, tagant lai,
külle pääl oli kirju paik.

Nõo. ERA II 99, 115 (8). 1935. (Tedre, 1972)

Astu taat, seljas vaat

Astus taat, seljas vaat,
mööda silda tüki maad.
Äkki puruks kukkus vaat.
„Tühja kah,“ naeris taat.

Tiba-tiba-tiba,
sina oled vaba!

RKM, KP 4. 452 (5) < Kuusalu khk., Loksa – M. Süda 1992. (Suits, 2014, lk 86)

Kassipojad Kiisu, Miisu

Kassipojad Kiisu, Miisu
leidsid nurgast vana viisu,
sihur, sahkur, ussi, pussi,
viisupaelad läksid sassi.

RKM, KP 42, 64 (12) < Keila khk., Saue – M. Amos, K. Jürisalu 1992 (Suits, 2014, lk 86)

Ekid-kekid

Ekid-sekid, seeluvekid,
katlas keevad kuivad makid,
Jüri võttis nürja noa,
löikas mulle makki kua.

Mastjala. ERA II 34, 228 (21). 1931. (Tedre, 1972)

Aami, kaami, kakaduu

Aami, kaami, kakaduu,
siimi, saami, seljaluu,
terveks saa, terveks saa,
ole terve eluaa!

E 66425 (61) < Karksi khk. – L. Poolakene 1930. (Suits, 2014, lk 87)

Sibuli, sabuli, sikat, sai

Sibuli, sabuli, sikat, sai,
veeber, maager, kuoer, kai.
siits, tiits, tibetamm, kriska!

ERA II 253, 400 (39) < Viru-jaagupi khk., Roela v., Tudu k. – M. Kirsch 1932 < Anna Rätsep, 67 a. (Suits, 2014, lk 86)

VEEL JÕULUMÄNGE

1) Laulumängud: Laevamäng (Tampere, 1958, lk 38 – 39), Laevamäng (Tampere, 1958, lk 39 – 40), Naerimäng (Tampere, 1958, lk 40 – 42), Kullimäng (Tampere, 1958, lk 42 – 44), Lambamäng (Tampere, 1958, lk 44 – 47), Hobusemäng (Tampere, 1958, lk 51), Nõelamäng (Tampere, 1958, lk 55 – 57), Pajamäng (Tampere, 1958, lk 59 – 60), Õlletegemisemäng (Tampere, 1958, lk 62), Voulimäng (Tampere, 1958, lk 62 – 63), Kuningamäng (Tampere, 1958, lk 63 – 65), Leigarimäng (Tampere, 1958, lk 78 – 79), Väravamäng (Rüütel, 1980, lk 61 – 65), Rikas ja vaene (Rüütel, 1980, lk 121 – 122), Vares, vaga linnukene (Rüütel, 1980, lk 236).

Lauluviise saab kuulata aadressil:

- <http://www.folklore.ee/pubte/eraamat/rahvamuusika/ee/index>

H. Tampere raamat *Eesti rahvalaule viisidega 3* (1958) on leitav ka internetist aadressil:

- <http://www.folklore.ee/pubte/eraamat/tampere/tampere3/>

2) Jõu- ja osavusmängud: Vägikaikavedamine (Kalamees, 1973, lk 22), Luurivedamine (Kalamees, 1973, lk 23), Rebasepüüdmine (Kalamees, 1973, lk 224 – 225).

3) Kõiemängud: Tedrelaskmine (Kalamees, 1973, lk 167), Kiisapüüdmine (Kalamees, 1973, lk 121 – 213), Laevapööramine (Kalamees, 1973, lk 222), Meelakkumine (Kalamees, 1973, lk 222 – 223).

4) Pähklikmängud: Rebane pähklitest (Hiimäe, 1995, lk 142)

KASUTATUD KIRJANDUS

- Eesti etümoloogiasõnaraamat* (2012). Külastatud aadressil <http://www.eki.ee/dict/ety/>
- Ekrem, C. (1996). Liisklugemised. M. Kõiva (Toim), *Mängult-päriselt: tänapäeva folkloorist* 2 (lk 125–135). Tartu: Eesti Keele Instituut.
- Hiiemäe, M. (1995). Jõulud. *Eesti rahvakalender* 7 (lk 47–326). Tallinn: Eesti Raamat.
- Hiiemäe, M. (2006). Jõulupühad. *Päiv ei ole päiväle veli* (lk 457–496). Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.
- Hiiemäe, M. (2006). Küünlapäev. *Päiv ei ole päiväle veli* (lk 107–115). Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum.
- Hiiemäe, M. (2010). Tähtpäevade aastaring. K. Lattik (Toim), *Pühad ja argised ajad rahvakalendris* (lk 107–207). Tallinn: Varrak.
- Hiiemäe, M., Järv, R., Kulasalu, K., Sarv, M., Tamm, K., & Tuisk, A. (2013). *1001 lastemängu aastast 1935*. Külastatud aadressil <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/1001>
- Kalamees, A. (1973). *Eesti rahvamänge*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava* (2011). Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772?leiaKehtiv>
- Krikmann, A., Hussar, A., Saukas, R., & Voolaid, P. (1999). *Mõista, mõista, mõlle-rõlle*. Külastatud aadressil <http://www.folklore.ee/~kriku/MOISTA/>
- Laasik, T., Liivik, M., Täht, M-E., & Varava, L. (2009). Valdkond „Mina ja keskkond“. E. Kulderknup (Toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 7–25). Tallinn: Studium.
- Raadik, S. (2001). Hääle-, hääldamise- ja kõneharjutusi. K. Maaste (Toim), *Õpime mängides: Draamakasvatus lasteaias ja algklassides* (lk 15-20). Tartu: Avita.
- Roose, C. (2003). Laulumängud. M. Värk (Toim), *Kooli folkloorikogumin* (lk 87–104). Tartu: Avita.
- Rüütel, I. (1980). *Eesti uuemad laulumängud I*. Tallinn: Eesti Raamat.
- Suits, J. (2014). *Pärimuslikud laulumängud lastele*. Viljandi: Eesti Pärimusmuusika Keskus.
- Tampere, H. (1958). Laulumängud. *Eesti rahvalaule viisidega* 3 (lk 31–104). Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Tampere, H. (1960). Jõululaulud. *Eesti rahvalaule viisidega* 2 (lk 95–97). Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus.
- Tampere, H. (2009). Tekst, viis ja esitamistavad. K. Ligi (Toim), *Lauluväelised* (lk 247–451). Tartu: Ilmamaa.

- Tedre, Ü. (1969). *Eesti rahvalaulud 1. kd. 2. vihik: antoloogia* (lk 333–335). Tallinn: Eesti Raamat.
- Tedre, Ü. (1972). Liisutuslugemised. *Eesti rahvalaulud. 3. kd. 3. vihik: Antoloogia* (lk 1006 – 1008). Tallinn: Eesti Raamat.
- Vilberg, (1920). Jõulumängud. J. W. Weski (Toim), *Eesti Kirjandus : Eesti Kirjanduse Seltsi väljaanne* (lk 45–56). Tartu: Eesti Kirjanduse Selts.

KASUTATUD PILDID

- Türi Muuseum. (2017a). *Külas olid Mõmmi Lasteaed Jõmmikute rühm koos vanematega*. Külastatud aadressil
<https://www.facebook.com/1393217467409185/photos/a.1737919536272308.1073741842.1393217467409185/1737924029605192/?type=3&theater>
- Türi Muuseum. (2017b). *Külas olid Türi Lasteaed Vikerkarude rühm*. Külastatud aadressil
<https://www.facebook.com/1393217467409185/photos/a.1737902792940649.1073741840.1393217467409185/1737904299607165/?type=3&theater>
- Türi Muuseum. (2017c). *Külas olid Türi Lasteaed Vikerkarude rühm*. Külastatud aadressil
<https://www.facebook.com/1393217467409185/photos/a.1737902792940649.1073741840.1393217467409185/1737903769607218/?type=3&theater>
- Viljaste, G. (2012). Vankri ette rakendatud hobune. Külastatud aadressil
<http://eriksonman.blogspot.com.ee/2012/08/>
- Voolaid, P. & Kuus, R. (2015). *Eesti piltmõistatused*. Külastatud aadressil
<http://www.folklore.ee/Reebus/Pildid/3260.gif>

Lisa 2. Küsimustik

Küsimustik õpetajale

Olen Tartu Ülikooli koolieelse lasteasutuse õpetaja eriala 3. kursuse üliõpilane Margit Lang. Bakalaureusetöö kirjutan teemal „Folkloorne õppematerjal koolieelse lasteasutuse õpetajale käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7 aastaste lastega“. Bakalaureusetöö eesmärk on koostada folkloorne õppematerjal käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7aastaste lastega. Lisaks soovitakse töö autori poolt materjali praktiseerida ja katsetada lastega, mille käigus muudetakse ja täiendatakse õppematerjali. Seejärel soovitakse saada folkloorsele õppematerjalile õpetajatepoolne tagasiside, mille põhjal muudetakse ja täiendatakse õppematerjal paremini kasutatavaks. Palun Teie tagasisidet minu poolt koostatud õppematerjalile. Küsitlus on anonüümne ja saadud tulemusi kasutatakse vaid antud bakalaureusetöös.

Margit Lang

Telefon:

E-mail:

1. Taustaandmed

Palun täitke lünk sõna *aastat* eest.

Teie lasteaia töötamise staaž on aastat, millest aastat olete töötanud 6-7aastaste lastega.

Teie haridus. Tabeli täitmisel valige Teile sobiv vastusevariant ja tehke tabelisse rist.

keskharidus	
keskeriharidus	
lõpetamata kõrgharidus	
rakenduslik kõrgharidus	
kõrgharidus	

Teie vanus:

Kuidas kasutate enda töös pärimuslikku materjali (kombestik, rahvamängud, laulumängud, regilaulud)?

Vastus:

Kuivõid hästi Te ennast pärimuskultuuri osas tunnete?

Vastus:

2. Palun tutvuge sissejuhatava osaga „*Jõulude tulemine*“ ning andke oma tagasiside. Tabeli täitmisel valige Teile sobiv vastusevariant, tehke tabelisse rist ning põhjendage oma valikut.

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1. Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).				
3. Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4. Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.				

3. Palun tutvuge põhiosaga „Jõulumängud“ ja valige igast liigist üks mäng (liigid: laulumängud, õlgedel ja õlgedega mängud, jõu- ja osavusmängud, sokumäng, pähklimängud). Valitud mängu pealkiri kirjutage joonele ning palun andke mängule oma tagasiside. Tabeli täitmisel valige Teile sobiv vastusevariant, tehke tabelisse rist ning põhjendage oma valikut.

Laulumängud: 1) “Sõrmusemäng”, 2) “Hobusemäng”, 3) “Vanaemamäng”, 4) “Suure Siimu sulane”.

Valin_____

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1. Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).				
3. Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4. Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.				

Õlgedel ja õlgedega mängud: 1) “Kodukäijamäng”, 2) “Kingsepamäng”, 3) “Passimäng”.

Valin_____

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1. Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset				

tegutsemist (6-7aastane laps).				
3.Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4.Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.				

Jõu- ja osavusmängud: 1) “Aastase leivakoti kaalumine”, 2) “Nõglale niidi perra ajamine”, 3) “Teomehe eksam”.

Valin_____

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1.Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).				
3.Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4.Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.				

Sokumäng: 1) “Pimesokk ehk Pime kellamees”.

Valin_____

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1.Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja				

ja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).				
3.Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4.Tegevuse lõpus antud soovitus on abiks õpetajale.				

Pähklimängud: 1) “Siga läks metsa” või 2) “Liig või paar”.

Valin _____

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1.Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).				
3.Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4.Tegevuse lõpus antud soovitus on abiks õpetajale.				

4. Palun tutvuge lõpetava osaga „Jõulude ärasaatmine“ ning andke oma tagasiside.

Tabeli täitmisel valige Teile sobiv vastusevariant, tehke tabelisse rist ning põhjendage oma valikut.

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1.Tegevuse eesmärgid on kooskõlas tegevusega.				
2. Tegevus on lastele eaja jõukohane, mänguline ning pakub aktiivset tegutsemist (6-7aastane laps).				
3.Tegevuse kirjeldus on arusaadav.				
4.Tegevuse lõpus antud soovitusel on abiks õpetajale.				

5. Palun andke oma üldine tagasiside kavale. Tabeli täitmisel valige Teile sobiv vastusevariant, tehke tabelisse rist ning põhjendage oma valikut.

Väited	Ei nõustu	Nii ja naa	Nõustun	Põhjendus
1. Õppematerjal võimaldab täita koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas püstitatud eesmärgid.				
2.Õppematerjalis olevad tegevused võimaldavad lõimida erinevaid				

valdkondi.				
3. Õppematerjal on loogiliselt üles ehitatud, arusaadav ja terviklik.				
4. Õppematerjal pakub õpetajale valikuid tegevuste planeerimisel ja läbiviimisel.				
5. Õppematerjal tutvustab lastele jõuludega seonduvaid kombeid.				
6. Õppematerjal on lasteaias rakendatav.				
7. Õppematerjali lõpus olevad viited teistele jõulumängudele on abiks õpetajale.				
8. Õppematerjali juurde kuuluv juhend on arusaadav ja abiks õpetajale.				

Aitäh, et leidsite aega küsimustele vastamiseks!

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Margit Lang (sünnikuupäev: 01. 07. 1992),

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose folkloorne õppematerjal koolieelse lasteasutuse õpetajale käsitlemaks pärimuslikke jõulumänge 6-7 aastaste lastega, mille juhendaja on Aigi Kikas ja kaasjuhendaja on Terje Puistaja,
 - 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, **22.05.2018**